COMMODORE

AMIGA REVUE

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000 CD32

TOUT SUR LE MORPHING



FACILE

RÉALISEZ VOS CARTES DE VŒUX

TESTS

EMPLANT-MAC

PICASSO II



DATAFLYER 4000 SX

PATCHMEISTER

REPORTAGE

COLOGNE '93



LE BON CHOIX

COMMENT CHOISIR SON MONITEUR

ET TOUJOURS... Les jeux, les démos, le son, la vidéo...

M 2483 - 61 - 30,00 F

ISSN 1151 - 5155

DECEMBRE 1993 N°61 – 30 F. – CANADA : 8,50 $ – SUISSE 9,40 FS. – BELGIQUE 219 FB.

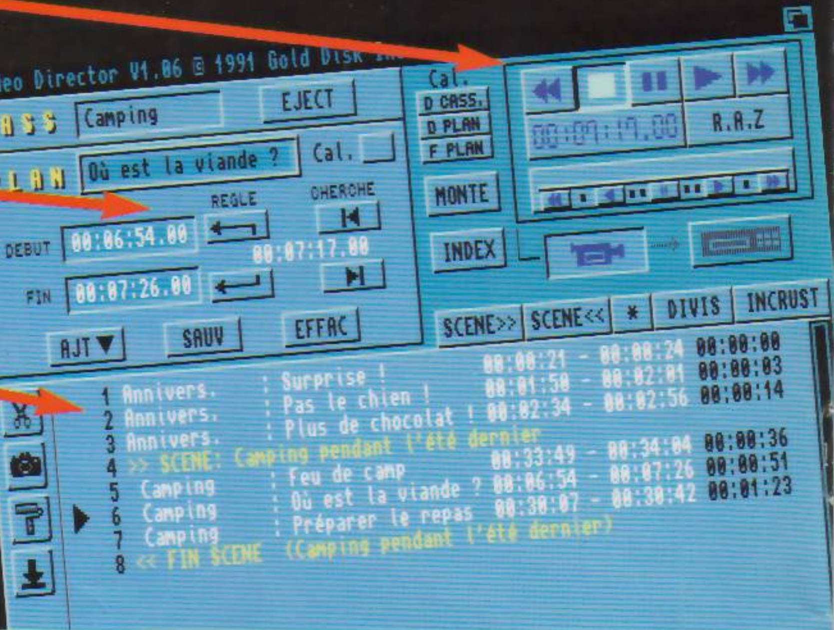
Voici comment transformer plusieurs heures de vidéo en grand spéctacle

Commencez par sélectionner les meilleurs moments de vos vidéos en télécommandant votre camescope depuis l'écran de l'Amiga.

A la souris, marquez le début et la fin des moments que vous souhaitez assembler et donnez leur des noms explicites.

Rangez les dans l'ordre qui vous plait en les déplaçant directement à la liste de montage.

Lancez le montage et laissez l'Amiga s'occuper du reste.





Installation simplissime :
le Smart Cable contrôle un camescope et un magnétoscope depuis un seul port série.

VideoDirector© Pour AMIGA™

GOLD DISK

Le premier système de montage vidéo assisté par ordinateur pour l'Amiga™ de Commodore

Ce qui différencie un match dominical d'un reportage sportif, une visite zoologique filmée d'un documentaire pédagogique, une bande de musiciens d'un clip vidéo, c'est bien souvent le montage.

VideoDirector de GOLD DISK vous apporte la souplesse et la rigueur d'un ordinateur, vous libère des contraintes d'une table de montage et vous laisse exprimer votre créativité.

Interface Smart Cable©

Une fois l'interface Smart Cable connectée, votre camescope et votre magnétoscope obéissent à un simple clic de souris. La sélection des meilleurs moments de vos tournages devient alors une partie de plaisir. La liste de montage, modifiable à volonté, se lit d'un coup d'oeil, et peut contenir un nombre illimité de points de montage répartis sur plusieurs cassettes.

Le montage est automatique, et peut être lancé autant de fois que de copies désirées.

VideoDirector garde tous vos plans dans sa vidéothèque, accessibles à coup sûr, sans recherche fastidieuse.

Précis, le Smart Cable exploite au mieux votre équipement et gère aussi le RC Time Code pour un montage à l'image près.

Tous ces avantages vous sont accessibles pour peu que vous possédiez un Amiga de Commodore équipé de 512 Ko de RAM , un camescope muni d'une prise télécommande compatible LANC (Control-L) et un magnétoscope à télécommande infrarouge.

VidéoDirector est disponible, en version française, chez votre revendeur micro, vidéo et à la Fnac.

Egalement disponible pour compatibles PC sous Windows 3.1

1590 FF

Distribué en France par
Réseau revendeurs CIS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE Tél / Fax : 41 52 71 95

Les produits GOLD DISK Inc. sont édités en version française et supportés par CIS

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CIS©

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées de leurs éditeurs respectifs.
GOLD DISK et VideoDirector sont des marques déposées de GOLD DISK Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.Prix public au 15/4/1993

SOMMAIRE

LISTE DES ANNONCEURS

Festival Européen Jeune Création en Infographie



Né il ya une vingtaine d'années de l'alliance de l'image et de l'informatique, le travail de l'infographiste évolue entre artiste, artisan ou encore ingénieur. Ce domaine en devenir qui susciste d'ores et déjà bien des vocations se devait d'avoir son festival. C'est désormais chose faite grâce à l'INA, Imagina et le cinéma Georges Méliès de Montreuil.



Le festival eut lieu le 16 octobre 1993, et c'est tout naturellement qu'il remporta un vif succès : pas moins de 85 réalisations furent envoyées, et 750 personnes se déplacèrent pour contempler, admirer, rêver, bref, s'extasier devant les différentes projections. Le premier programme était dédié aux animations 2D, tandis que le second mettait la 3D à l'honneur. Les programmes présentés étaient composés de travaux d'étudiants des plus grandes écoles d'infographie. On notera Ensad-AII, Sup Info Com, l'université de Paris VIII, les écoles des Beaux Arts de Lyon, de Tournai, de Poitiers, sans compter les universités étrangères.

Parmi tous les films présentés, on retiendra "Pipou le joli pou", qui raconte la charmante et adorable histoire d'un bébé pou qui voit le jour sur la tignasse d'un de nos clochards métropolitains. Pacsal de l'Ensad-AII remporta d'ailleurs le prix du jeune spectateur dans la catégorie 2D. "Moskito's Raid" reçut lui aussi le prix du jeune créateur dans la catégorie 3D. Ce court métrage présente les mésaventures d'un pauvre moustique qui essaie courageusement de s'attaquer à une ignoble fourmi.

L'Amiga, bien que n'étant pas exclusivemnt à l'honneur, était néanmoins présent. Cependant, les stations Silicon Graphics dominaient amplement. Nous attendons d'ores et déjà Imgina, qui se déroulera à Monté Carlo les 16, 17 et 18 février 1994.

NEWS...



J'en ai rêvé, Phoenix l'a fait

Phoenix-DP propose de réaliser vos propres CD audio ! Les musiciens désirant immortaliser leurs oeuvres sur disque laser, peuvent envoyer une cassette audio, un DAT ou un DCC de 60 minutes maximum, pour transfert sur CD. Un tirage de 1 à 10 exemplaires pourra être effectué. Le prix du pressage pour 1 CD, livré dans un coffret en plastique sans livret, est de 990 F TTC (tarif dégressif par quantité).
A noter qu'il est également possible de presser des CD-ROM à usage générique, pour CDTV ou CD³². Les données doivent dans ce cas être envoyées sur disque(s) dur(s), DAT, streamer(s), disques magnéto-optiques ou même disquettes (prévoyez la quantité !). Le prix d'un exemplaire est alors de 3 000 F HT.
Phoenix-DP, 64008 Pau CEDEX.
Tel : (16) 59.82.95.00.

Je forme, tu formes, il forme...

Le Carré Amelot propose à la Rochelle, un éventail de formations en vidéo et infographie de différents niveaux, de l'initiation au perfectionnement. Ces stages sont ouverts à tous et peuvent être suivis dans le cadre de la Formation Continue.
Du 6 au 10 décembre et du 13 au 17 décembre 1993, la session "Habillage et effets spéciaux numériques sur ordinateur graphique" informera les stagiaires sur le fonctionnement de l'Amiga et son système d'exploitation, et permettra de mieux connaître les techniques de titrage, de digitalisation, de traitement de l'image ainsi que le dessin et l'animation en 2D.
Du 14 au 16 janvier et du 20 au 22 janvier 1994, deux week-ends vidéo de 30 heures permettront de découvrir la prise de vue et le montage pour la réalisation d'exercices vidéo.
Du 10 au 14 janvier et du 17 au 21 janvier 1994, la session "Les objets tridimensionnels dans l'espace" fera découvrir l'univers de l'image de synthèse et le monde virtuel en 3 dimensions des ordinateurs graphiques, le tout sur Amiga, bien sûr.
D'autres stages sont en préparation pour le reste de l'année 1994. Pour en savoir plus, écrivez à Martine Perdrieau, Carré Amelot, BP 309, 10 bis, rue Amelot, 17013 La Rochelle CEDEX ou téléphonez au (16) 46.41.45.62.

Nouveau zine

Né à l'initiative de Christophe Carel, Amiga Storm est un nouveau fanzine bimensuel (6 parutions par an), le but avoué est d'aider à "remonter l'Amiga vers un climat plus professionnel". Réalisé sur un Amiga 4000/030 avec PageStream 2.1, Amiga Storm sera disponible début décembre soit par correspondance à l'adresse indiquée ci-dessous, soit directement chez Vidéo Invasion, à Paris, au prix de 15 F. Amiga Storm recherche par ailleurs des personnes susceptibles de tenir une rubrique programmation, ou d'écrire des articles d'ordre général sur l'Amiga (tests de logiciels, DP, etc.).
Amiga Storm, c/o Christophe Carel, Chemin Beauchet, 78490 Galluis.



FAx...

Vous venez d'allumer votre Amiga 1200 ou 4000 et le Workbench n'apparaît pas, l'écran prend une couleur inquiétante ? Apprenez à déceler la cause de la panne : si l'écran est rouge, la ROM est en cause ; vert, c'est la mémoire Chip qui est défectueuse ; bleu, c'est l'un des chips AA qu'il faudra remplacer ; enfin jaune, c'est le micro-processeur lui-même qui a quelques problèmes.

GELAIN INFORMATIQUE

A LYON:

Le spécialiste AMIGA depuis 1987

TOUTE LA GAMME AMIGA:
CD32 - 1200 - 4000
Périphériques - Extensions - Logiciels

Console AMIGA CD 32 avec 2 jeux .... **2 490 F**
Module FMV (vidéo plein écran) .... **1 490 F**

Pour tout achat d'une console AMIGA CD 32, nous vous offrons une remise permanente de 10 % sur les jeux CD 32.

Jeux CD32	
4D Sports	NC
Adventures in Time	NC
Alfred Chicken	NC
Amiga CD Football	NC
Captive 2	NC
D/Generation	250 F
Dennis	NC
Insight Technology	NC
International Open Golf	NC
Jurassic Park	300 F
Legacy of Sorasil	NC
Lotus Trilogy	NC
Manchester United	NC
Mortal Kombat	NC
Microcosm	NC
Morph	220 F
Overkill and Lunar	260 F
Pinball Fantaisies	270 F
Robocod-James Pond 2	249 F
Ryder Cup	NC
Sabre Team	NC
Sensible Soccer	220 F
Sleepwalker	285 F
TFX	NC
Zool	260 F

Jeux AMIGA 1200 (version AGA)	
Alien Breed 2	290 F
Diggers	240 F
Ishar II	265 F
Jurassic Park	205 F
Morph	210 F
Nigel Mansell	220 F
Open Golf	190 F
Sim Life	290 F
Zool	215 F

Consultez-nous pour la disponibilité, les prix et les nombreux autres titres à venir.

VENTE PAR CORRESPONDANCE:
Commandez sur papier libre, par téléphone ou par télécopie. Frais de port: Forfait de 45 F pour les logiciels, de 100 F pour les matériels. Paiement par chèque ou carte bleue. Ajoutez 60 F pour un paiement contre-remboursement.
GELAIN - 22 avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Fax 72.74.18.79

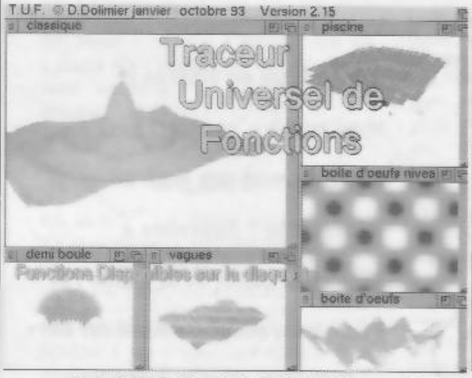
AR

France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix en Français et Pour Tous les Goûts

T.U.F2.1: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres

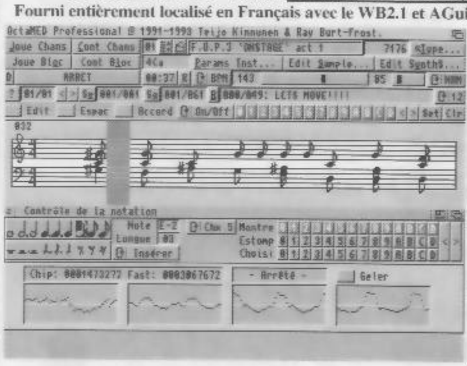
Avec Calculs d'Intégrales et Transformées de Fourier!



Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui ravicra tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques, Côniques, Sphériques, Quadriques, plus toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs d'intégrales, de dérivées et de transformées de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Systèmes Amiga 2.0 et 3.0 AGA! Hyper pratique grâce aux Multifenêtres donc Multicourbes chacune icônifiables à volonté! Disponible au prix de 120 FF TTC. (Frais de Gestion et d'Envoi compris).

OctaMEd Pro V5.0: L'Editeur de Musique 64 Pistes!

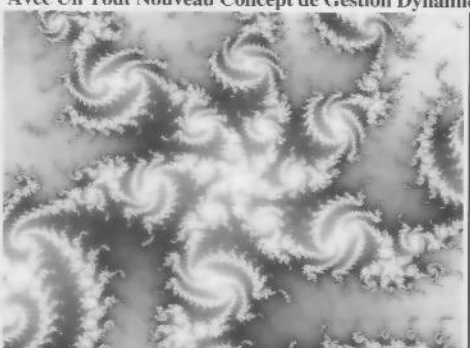
Fourni entièrement localisé en Français avec le WB2.1 et AGuide sous licence de distribution



C'est le plus complet des éditeurs de Musique: Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur les Amiga 2.0/3.0 Standards et jusqu'à 64 Canaux Midi. Idéal pour des Orchestrations importantes. Sa nouvelle conception modulaire des séquences apporte une souplesse d'utilisation sans égal. Ses innombrables possibilités de contrôles des effets dans l'échantillonneur et l'éditeur d'échantillons sont des plus époustouflantes: réductions des effets d'escalier, limiteur anti-distorsion, filtres, mixages, Echos et Bouclages faciles. Grandes facilités d'impression avec les noms d'instruments vos diverses annotations, etc. Version Commerciale intégralement traduite en français et totalement reprogrammée pour les Systèmes 2.0/3.0 AGA disponible au prix de 450 FF TTC. (Frais d'Envoi compris).

MandelTour AGA: Les Jeux de Fractales Pour Tous

Avec Un Tout Nouveau Concept de Gestion Dynamique des Palettes AGA!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA permet des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique, peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris! MandelTour AGA: Prix 150 FF TTC Envoi compris.

Admirez cette qualité de rendu des filements: MandelTour est le seul à vous garantir des fractales non squelétiques!!!

AMFC: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux



Des problèmes de convertion de Formats de vos fichiers de musique: AMFC est là pour les résoudre efficassement et si facilement par simples clics de souris! Il reconnait la quasi totalité des formats anciens et actuels: SoundTraker, NoiseTracker, ProTracker, SoundTracker V2.6, Med, OctaMEd, SMUS de Sonix, Oktalizer, MusicX, ainsi que tous les échantillons au format IFF. Après avoir lu l'un de ces formats AFMC peut le convertir dans l'un des autres formats par simples clics. AMFC devient ainsi le complément idéal de tout utilisateur d'OctaMED. Ceci est la version française commerciale disponible en exclusivité au prix spécial de lancement de 180 FF TTC frais de gestion et d'envoi compris.

Egalement disponibles nos VF des plus grands DP internationaux:

Utils#23: Contient nos VF PowerCache, PowerData, XOper, ScreenX3.0 ainsi que notre VF du manuel du Hardware AGA. Prix 100 FF TTC (gestion et envoi compris).
Utils#22: Contient de nos VF de TSMorph et de VMorph deux superbes logiciels de Morphing. (Nécessite 2Mo de RAM et au moins un 68020). Prix: 100 FF TTC.
Utils#21: VF Skick 3.43, ReloKick, DiskSalv 2.1 et Degrader. Prix: 100 FF TTC.
Utils#19: VF de Inscript un époustouflant logiciel de titrage vidéo de qualité professionelle avec multiples effets spéciaux, incrustations sur fond d'image IFF, ombrage de fontes etc.. Nos longues traductions vous permettront d'exploiter pleinement ses innombrables possibilités. Pour tout Amiga avec au moins 2Mo. Prix 100 FF TTC.

France-Festival-Distribution: 3 Rue Anatole France

Fr 13220 Chateauneuf-Les-Martigues

Eurochèques: +50FF
Recommandé: +30FF

Option Traitement Prioritaire: +100 FF

NEwS...

ABackup 5.00

Denis Gounelle et Reza Elghazi annoncent la sortie prochaine de la version 5.00 d'ABackup, le célèbre logiciel de sauvegarde du disque dur. Cette version a été totalement ré-écrite, et nécessitera dorénavant le Kickstart V36 (Workbench 2.0) minimum pour fonctionner. Les principales améliorations apportées sont la sauvegarde sur une partition AmigaDOS (SyQuest, etc.) ou streamer (sous réserve), la sauvegarde de plusieurs partitions dans une même archive, une sécurité accrue, la gestion des cylindres défectueux lors de sauvegardes sur disquettes, un programme de configuration externe dans la lignée des Préférences de Commodore, et, évidemment, une nouvelle interface graphique utilisant la locale.library et l'amigaguide.library. La compatibilité avec les versions précédentes est garantie, à l'exception des archives cryptées par les versions 3.xx et 4.xx, qui ne sont pas supportées.
Rappelons qu'ABackup est placé depuis sa premières version dans le domaine public, et que les auteurs demandent une rétribution pour l'utilisation de leur programme (principe du shareware).

C'est ma première Démo-Party...

Le Club Informatique de Saint Pierre les Nemours (Seine et Marne) organise les 23 et 24 avril 1994, une Démo-Party sur Amiga et PC, au terme de laquelle seront primés les dessins, les animations et les musiques. 50% des entrées seront reversés aux gagnants. Pour en savoir plus, téléphonez au 64.29.13.79, aux heures de bureau.



Errare Amiga-Revum est

Personne n'est parfait, et Amiga Revue commet aussi quelques bourdes de temps en temps. Voici la liste de celles que vous avons relevées dans notre précédent numéro.
Page 11 : Le magnétoscope Sony EVO-9650P était représenté par la photo... d'un caméscope Sony.
Page 15 : Dans « Le Chiffre du Mois », Microsoft a bel et bien vendu 33 millions d'exemplaires de Windows, mais ce chiffre doit s'entendre toutes versions confondues, pas seulement la 3.
Page 15 : Le livre « Imagine : la modélisation » était annoncé au prix de 149 F, alors que le Club Français du Logiciel le propose à 199 F.
Page 36 : Les photos des imprimantes HP Deskjet 550C et HP LaserJet 4 ont été inversées.
Page 95 : Dans le Glossaire, le numéro de téléphone de notre confrère Amiga Dream était erroné (j'vous jure qu'on l'a pas fait exprès !).
Il est à présent corrigé.

Le Video Toaster enfin en PAL !

Enfin, presque... C'est en fait à l'américain Prime Broadcast Equipment que nous devons un début de solution au problème de l'utilisation du célèbre générateur d'effets vidéo de NewTek dans nos contrées. La solution proposée se compose (j'allais dire « tout simplement ») d'un convertisseur PAL/NTSC acceptant et produisant un signal composite ou YC.
En fait, au moins deux convertisseurs sont nécessaires, le premier se chargeant d'envoyer un signal NTSC au Toaster, le second d'en sortir un signal PAL. Et il faudra bien entendu un convertisseur supplémentaire par entrée vidéo connectée au Toaster... Ce qui pose problème, puisque chaque convertisseur utilise un port d'extension de l'Amiga. En comptant celui occupé par le Toaster lui-même, on peut très rapidement arriver à dépasser le nombre de slots prévus par Commodore...

Le Chiffre du mois : 990

C'est le prix auquel les magasins Auchan vendaient l'Amiga 600 pendant leur période de promotion « Les jours les moins chers de France ». Le moniteur couleur Commodore 1084S était proposé au prix de 1 290 F, tandis que le lot A600+1084S ne coûtait que 1 990 F. On se rend compte que, après « l'affaire des A501 », Auchan n'est pas franchement rancunier...



NEWS...

Du DP en CD (III)

Almathera Systems Ltd. vient tout juste de sortir le troisième volume de sa collection CDPD. Ce sont en tout 600 Mo de données librement distribuables qui sont stockées sur ce CD-ROM. On y trouvera bien entendu les dernières disquettes de Fred Fish (jusqu'à la 890), mais aussi des polices PostScript, CompuGraphic et Amiga Bitmap, des ClipArts et des images 24 bits libres de droits.
Almathera Systems Ltd., Challenge House, 618 Mitcham Road, Croydon, CR9 3AU.

Uik, UIK

Jean-Michel Forgeas annonce la version 1.40 de son User Interface Kit (UIK) pour le courant du mois de décembre. Elle comprend une foule d'améliorations et de choses nouvelles, comme la communication entre tâches, les pools de mémoire, les écrans publics, une palette, de nouveaux objets et de nouvelles possibilités pour ceux existants, de nouvelles fonctions... La mise à jour sera gratuite pour ceux qui ont acheté la vesion 1.32 et coûtera 120 F (port compris) aux autres.
Jean-Michel Forgeas, Bordeville,16170 Rouillac.

En revenant de Nantes...

Le Département Informatique de l'IUT de Nantes organise depuis le 2 novembre 1993 et jusqu'au 1er février 1994, un grand concours gratuit ouvert portant sur plusieurs catégories : infographie 2D (images en 640x512, 256 couleurs maximum), animation 2D (320x200, 256 couleurs, HAM ou HAM8), image de synthèse (640x512 maximum, 256 couleurs à 24 bits) et animation de synthèse (320x256 maximum en 256 couleurs, HAM ou HAM8). Un jury composé de six étudiants, trois en première année et trois en seconde année, récompensera les trois premiers de chaque catégorie d'après l'originalité et la difficulté technique de leur oeuvre. Parallèlement, seront récompensées la plus belle oeuvre en noir et blanc, l'oeuvre la plus délirante, l'oeuvre 3D comportant le plus d'objets et... l'oeuvre la moins intéressante ! Les résultats seront annoncés et les prix remis, courant mars 1994.

Amiga Revue s'associe à ce concours, et offrira 2 abonnements d'un an, 25 exemplaires du numéro en cours, ainsi que de nombreux pin's.
Pour tout renseignement et pour vous inscrire au concours, écrivez à l'Institut Universitaire de Technologie, 3, rue Maréchal Joffre, 44041 Nantes CEDEX 01 en joignant une enveloppe timbrée libellée à vos nom et adresse pour recevoir le règlement complet.

E.D.I. Tél. : (1) 45 89 32 00 Fax : (1) 45 89 12 93
Européenne de Distribution Informatique



Les NOUVEAUTÉS

DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boîtier externe pour disque dur 3.5" Slim Line. Premier ou second HD. Installation facile. Doc. en français. Avec un 3.5", utilisez de plus grandes capacités mémoire tout en économisant ! 650 F

DataFlyer XDS IDE 174 MO PROMO de lancement 2 400 F

KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique - PC (HD & DD) - Compressé (2 MO/4 MO) - Comptabilité soft Blitz. Cyclone. Cyclone type 3. Synchro Express. 2 150 F

TECHNOSOUND TURBO II TT2 (tous Amiga)
Nouveaux menus déroulants. Enregistrement direct sur HD (Direct to disk). Tracker. Sequencer. Module Midi, Effets temps réels "Fun TIME"... TT2 à prix anglais 390 F

M1230 XA (MICROBOTICS). A1200 carte accélératrice 68030 MHz.
Extensible de 2 à 128 MO RAM 32 Bits. Horloge.
Peut recevoir un co-pro. M1230 XA. 50 MHz. 4 MO 4 950 F

CD32 la première console 32 bits ! Signée Commodore.
Livrée avec 2 jeux : OSCAR et DIGGER et une manette. Des Super Jeux, il va en arriver des bottes, et à des prix européens... CD32 pour seulement 2 490 F

Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de mémoire, Cartes accélératrices (A500 - A500+ -A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port : XDS, M1230XA : 45 F - KCS DHD : 60 F - TT2 et upgrade : 35 F - CD 32 : 75 F
Contre-remboursement : + 60 F
BON DE COMMANDE *à envoyer avec votre règlement :*
Mon Amiga : .... *Je passe commande à :*

E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93

Nom
Adresse
C. Postal Ville
Qté Article Prix unit.
Frais de port
Contre-Remboursement (si besoin)
TOTAL
CR

Chèque CCP
Carte bancaire Contre-Remboursement
Carte bancaire
expire à /
DATE
Signature

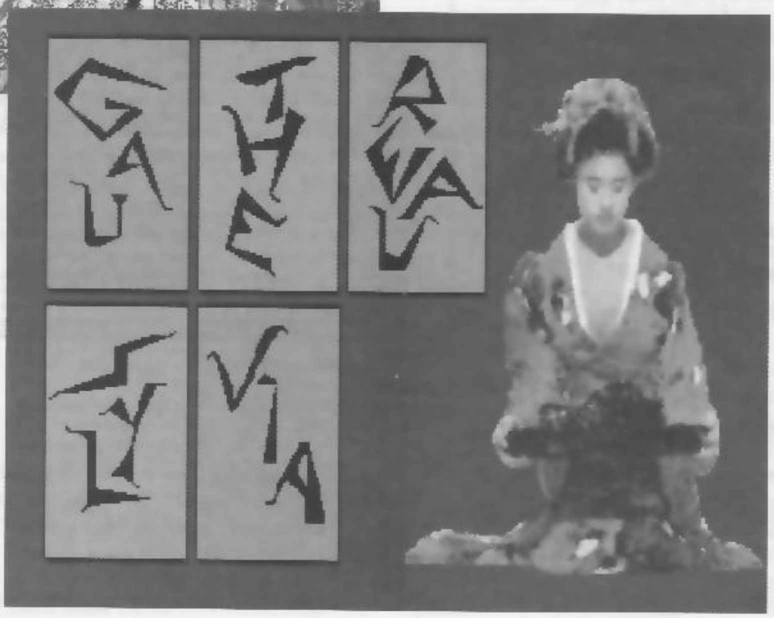


REPORTAGE

AMIGA PROF DE FAC

Qui eut cru que les universités, ces “bastions du savoir”, entreraient dans le nouvel âge des technologies de la communication par la voie numérique de nos chers Amiga ?





L'UFR IUP des sciences de la communication de Paris XIII est du nombre de celles qui expérimentent depuis plusieurs années déjà les possibilités de l'Amiga dans le cadre de certaines formations sur la communication.

Saviez-vous que des formations sur ordinateur aussi spécifiques que la conception et l'exécution publicitaire, l'impression et le désign textile, l'illustration et l'audiovisuel sont ou ont été au planning du cours d'infographie d'écoles d'art aussi prestigieuses que Penningen, Boulle, les Arts Déco ? Saviez vous que l'Amiga a été introduit en année de licence et de maîtrise à titre d'outil de formation et de recherche en communication visuelle à l'UFR IUP des sciences de la communication de l'université Paris XIII (Villetaneuse) ?

J'ai rencontré Alain Raymond, l'instigateur de cette option infographie plannifiée dans le cursus de l'UFR. L'idée est née en 1986. Alain Raymond, agrégé d'arts plastiques et passionné par les nouvelles technologies de l'image, décide de créer, en accord et sous l'égide de la direction de l'UFR IUP Paris XIII, une cellule d'infographie comme un des supports de l'enseignement de la communication. De fait le projet se concrétise cette même année. En effet, au cours d'un voyage d'étude en Nouvelle-Zélande, Alain Raymond s'initie à l'Amiga. Il est emballé. Dès son retour, il supervise l'achat de deux Amiga 2000A sans disque dur et d'une imprimante jet d'encre couleur la “SHARP JX 720”. L'année suivante il investit dans 4 Amiga 500, une caméra vidéo et un banc repro. Ensuite tout s'enchaîne et d'année en année le parc informatique s'agrandit. En 1989, deux Amiga 2000B configurés avec disque dur et carte vidéo pal composite rejoignent le parc. En 1990 s'ajoutent encore deux Amiga 2500. Aujourd'hui la cellule infographique tourne avec 14 machines dont un Amiga 3000, une imprimante HP Laserjet III PostScript, un scanner à plat SHARP JX 100, trois Amiga 4000 configurés vidéo et un magnétoscope de montage en u-matic.



Que font tous ces Amiga dans une université ?

Alain Raymond explique : *“Une des originalité de Paris XIII est d'avoir prévu dans ses formations en Sciences de la Commmunication, une option infographie. Aussi, la plaquette de l'UFR IUP propose entre autres un DEUG suivi d'une licence et maîtrise communication. Cet enseignement échelonné sur 4 ans se compose d'un tronc commun qui traite de la communication en général et de trois options dont “Conceptions et Réalisations Graphiques et Infographiques”. Le but de l'opération est de donner aux étudiants une connaissance théorique et pratique complète à la fois généraliste (informatique système) et ciblée (réalisation de produits finis) des nouvelles technologies de l'image et des concepts s'y rapportant. Ainsi en année de licence (3ème année), la vidéo est au menu et les étudiants réalisent un projet audiovisuel (générique ou diaporama) institutionnel dans lequel ils incrustent des titrages réalisés avec les logiciels (DPaint et Vidéo Titler). Egalement, après avoir assimilé une centaine d'heures théoriques sur l'image fonctionnelle (pub, propagande), l'image dans l'histoire,*



etc., ils conçoivent et réalisent un projet graphique de type campagne publicitaire (identification visuelle, packaging, etc.) en partie sur l'Amiga. Parallèlement, une initiation de 50 heures au logiciel de dessin bitmap Deluxe Paint et Caligari (imagerie 3D) assure la connaissance logicielle. Enfin, un projet de mise en page est mené à bien sur outil Mac LC. Pour clore le cursus, en quatrième année (la maîtrise), un projet d'animation (télévisuel, multimédia) sur Amiga est réalisé en 100 heures avec les logiciels 2D (DPaint IV et Vidéo Titler) et 3D (Caligari).

"Voyez vous, ici, l'objectif, c'est encore et toujours l'image. Ces différents types de projet génèrent une recherche graphique importante et intuitive bien dans la manière de l'Amiga d'où ce choix qui va dans le sens naturel d'un apprentissage pratique et pédagogique de la conception sur ordinateur. Du reste l'Amiga entretient incontestablement un excellent rapport qualité/prix, peut-être le meilleur sur le marché. Pour le futur au niveau de l'UFR, je souhaiterais que ce département devienne plus qu'une simple option de formation. Je pense à une stucture de recherche en infographie qui tendrait vers plus d'efficacité pédagogique et plus de créativité afin de donner aux étudiants les moyens d'intégrer d'avantage l'outil".

Une journée type à l'UFR option Infographie

Les mardi et jeudi matin à 10 heures, 28 étudiants répartis dans 3 salles s'installent devant les grandes tables. Un professionnel des applications sur Amiga, Nicolas Batteur (Atelier Numérique) brieffe les étudiants sur le projet à l'ordre du jour. Par exemple, pour *"les sept jours de l'art à l'université"*, le thème était l'utilisation du verre et de la lumière à travers une affiche, un logo, un dépliant publicitaire.

Les étudiants procèdent ainsi : ils exécutent au choix les esquisses et les roughs sur papier ou bien encore effectuent les recherches de formes et de couleurs sur l'ordinateur directement avec le logiciel DPaint ou d'après des documents photos ou leurs esquisses préalablement scannés (scanner JX100). Ensuite ils impriment une sortie PostScript du résultat. Les parties textes sont générées sur Amiga avec le logiciel vectoriel de mise en page Professional Page. Cependant, le document final n'est pas réalisé sur l'Amiga. Les étudiants montent manuellement, par découpage et collage sur un support rigide, la maquette destinée à la photocomposition.

L'année passée pour le cours d'animation, un projet de clip sur le thème d'une chanson du groupe *Les Négresses Vertes* a été entièrement conçu et produit par les étudiants. Toute la partie recherche et création des éléments de l'animation s'est effectuée avec le logiciel DPaint IV, suite à la conception d'un story-board sur papier. Certains décors ont été scannés avec ScanLab 1.00 puis incrustés en fond d'écran. Le découpage des frames, le timming et pour finir le montage sur Beta (M2) avec le logiciel Two In a été le travail des étudiants. Chacun d'eux a eu en effet à traiter environ 15 secondes d'animation. On pourrait citer également la création du numéro zéro d'un magasine télévisuel pour la chaîne TV Arte. Pour ce projet multimédia, les étudiants ont associés prises de vue réelles (caméras Hi8 et Beta), infographie et son numérique.

Jean-marc Viotti ■







L'UFR IUP (Unité de Formation et Recherche, Institut Universitaire Professionnalisé) des Sciences de la Communication de l'université de Paris XIII, propose dans le cadre de ses formations pré-professionnalisées en communication, une option infographie en années de licence et maîtrise.
Débouchés professionnels : responsable de la communication à différents niveaux.

L'inscription à l'UFR IUP des Sciences de la Communication nécessite le BAC.

Adresse : UFR IUP des Sciences de la Communication, Avenue J-B Clément, 93430 Villetaneuse. Tél (1) 49.40.30.00.

F.I. Promo de NOËL

1 disquette : 25 francs
10 disquettes : 200 francs

Chaque référence AM correspond à une disquette

AM 400

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

GIDDY : Vous guidez un petit personnage qui ressemble à un oeuf avec des énormes mains et qui porte un chapeau ridicule. Vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car chacun d'eux vous permettra de passer une épreuve. A travers de beaux décors, vous devrez déployer toute votre ingéniosité pour résoudre des tas d'énigmes.



AM 401

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

NEBULA : Ce jeu vous place aux commandes d'un engin futuriste qui doit défendre une zone contre l'intrusion d'énnemis. Le tout est représenté en 3D sur votre écran. Au début, rien de génial, mais quand on contrôle bien son vaisseau, on s'éclate bien.

PICK A BRICK : Un jeu qui ressemble au Mah-Jong, il faut reconstituer rapidement des paires de symboles. Musique cool, graphismes très soignés, intéret géant, enfin génial quoi.



AM 402

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

FRUIT SALAD : Aucun rapport entre cette salade de fruits et le Hit de Bourvil. Ici, c'est un excellent jeu de plateformes mignon à croquer avec des graphs super colorés.

AM 403

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

THAT TENNIS : A première vue, ce jeu ressemble aux premiers jeux vidéo avec deux raquettes et une balle qu'on se renvoie. Mais il contient une modification intéressante. On peut tirer sur son adversaire pour l'immobiliser pendant quelques secondes. A deux joueurs, ça devient très vite délirant

AM 404

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

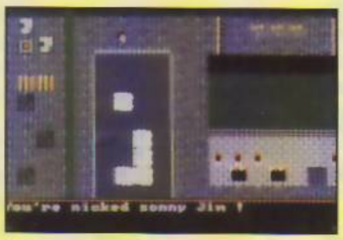
BOMB JACKY : Des bombes ont été placées sur tous les grands monuments de notre planète. Vous, Bomb Jacky, super héro, devez les ramasser avant l'explosion . Une musique techno rythmera vos exploits.

CROAK : Version gore du classique Frog, vous devez traverser la route pour rejoindre votre "Home sweet home". Mais la route est très fréquentée et lorsque vous vous faites écraser, vous laissez une mare de sang .

AM 405

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

DEADLINE : Vous guidez un petit personnage dans une ville et vous devez rammasser toutes les clefs et tous les objets que vous trouverez car il vous seront utiles à certains moments de la partie. Vous pourrez utiliser les différents éléments qui apparaîtront sur l'écran, comme conduire une voiture, etc...



AM 406

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

TRAILBLAZER : Une superbe adaptation d'un Hit galactiquement connu, vous pilotez une balle sur un tapis roulant semé d'embuches (trous, obstacles, ralentisseurs, etc...) et vous devez passer la ligne avant la fin du temps ou avant votre adversaire si vous jouez à deux.

QUADRIX : Un jeu de réflexion dément, des pièces arrivent des quatres cotés de l'écran. Il faut déplacer les pièces déja en place pour que celle qui arrive se place à coté d'une autre qui a le même dessin.

INTERLOCK : Ce jeu est une torture pour les nerfs, il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les nombreux niveaux. Mais la topographie du terrain, la disposition des blocs sont autant de sujets de crises.



AM 407

Fonctionne sur AMIGA 500.
Sur A 500+, 600, 1200 avec AM24.

CAVE RUNNER : Le plus fendant des Boulder Dash qu'il m'ait été donné de voir. La réalisation est excellente à tous point de vue. Attention , sur Amiga 1200, le jeu est d'une rapidité diabolique. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit de ramasser tous les diamants sans se faire later.

TRANSPLANT : Un shoot'em up dément, c'est tout le décor qui pivote autour de votre vaisseau, donnant un effet de profondeur saisissant. De plus, les ennemis ne sont pas idiots, ils volent en escadrilles, vous attaquent par derrière, évitent vos missiles, etc... Un Must.

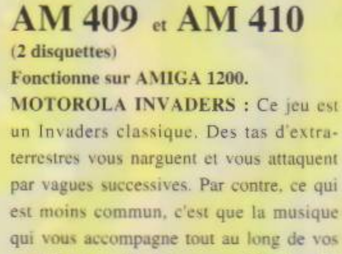


AM 408

Fonctionne sur AMIGA 500.

GALACTIC : Vous guidez un personnage qui a l'aspect de Saint-Nicolas et vous devez rammasser tous les cadeaux laissés par les méchants sur lesquels vous tirez. (Fonctionne également sur A500+, 600)

SYSTEM 4 : Les aventures bondissantes d'une drôle de bestiole chargée de repeindre les cases de son monde en 3D isométrique tout en évitant les autres bidules qui hantent les lieux et en rammassant les cadeaux et les bonus qui apparaîtront sur le sol. Voilà un résumé de ce qui vous attend avec ce jeu.



AM 409 et AM 410

(2 disquettes)

Fonctionne sur AMIGA 1200.

MOTOROLA INVADERS : Ce jeu est un Invaders classique. Des tas d'extra-terrestres vous narguent et vous attaquent par vagues successives. Par contre, ce qui est moins commun, c'est que la musique qui vous accompagne tout au long de vos exploit est un Hard du groupe Metalica. Et ça, ce n'est pas classique du tout.

AM 411

Fonctionne sur A 500, 500+, 600 et sur 1200 sans cache CPU et sans mode AGA.

SNARE : Ce jeu hybride de Boulder Dash vous fera explorer de nombreux mondes à la recherche de germes. Vous devrez faire preuve d'ingéniosité pour vous sortir de situations très difficiles.

GALAGA 92 : Un clône de Space Invaders remis au gout du jour avec des plans d'étoiles en fond, des énnemis variés et agressifs, etc...

PACMAN DELUXE : Le plus génial de tous les Pacmans, sprites énormes, bonus variés musique sympa, c'est le meilleur.

AM 412

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

STRIKEBALL : Un jeu de Base-Ball avec des digits vocales, de très beaux graphismes. Aprés quelques scéances d'entrainement, vous pourrez faire de superbes parties. On peut jouer à deux joueurs seulement.



AM 413

Fonctionne sur AMIGA 500.
Fonctionne sur A 1200 avec AM 24.

DEFENDA : Ou Defender XXXIV, le fils de la revanche... Non, sans blague, ce jeu est super, plein de couleurs, une action soutenue. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit de tuer les extra-terrestres qui essaient d'enlever les humains.

LAZER ZONE : Dans ce shoot'em up, vous contrôlez, non pas un, mais deux vaisseaux en même temps, un sur un axe horizontal, l'autre sur un axe vertical. Ca rend les choses beaucoup plus compliquées qu'il n'y parait. Il est possible de jouer à deux et de commander chacun un vaisseau, là tout redevient normal.

AM 414

Fonctionne sur A500, 500+, 600, 1200.

KASTEL KUMQUAT : Voilà le jeu idéal pour les passionnés d'énigmes, vous entrez dans un château pour découvrir un fabuleux trésor. Vous parcourez de nombreuses pièces. En marchant sur des pavés, vous découvrez des passages secrets. Vous rencontrez des gardes qu'il vaut mieux éviter, etc...

FLOPPY INTERNATIONAL 18 Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

AM 415

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

DILEMMA : Emboiter des pièces aux formes tordues pour reconstituer un carré n'est pas des plus évident. Un super jeu de réflexion.

ATTAKS : Ce jeu reprend le principe du Go, il se déroule sur un plateau avec des pions de deux couleurs. Il faut placer ses pions à coté de ceux de l'adversaire pour les faire changer de couleur.

NUMBER FUMBLER : C'est tout simplement un jeu de taquin, il faut remettre les pièces dans le bon ordre. Il fait partie de cette sélection car il bénéficie d'une réalistion de très bonne qualité.



AM 416

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

Q-BIC : Ce clône de Q-BERT, n'est pas une histoire de Q. Vous devez seulement repeindre les dalles de chaques pyramides en évitant de vous faire laminer.

GIRL ACTION : Pourquoi ce nom? J'en sais rien. C'est un Space Invaders bien fait, beau, jouable et tout et tout.

POD : L'action à l'état pur, un canon hyper rapide, des bêtes bizarres qui viennent de partout et qui vous tirent dessus, tout ça fait de ce jeu un délire total. A éviter aux personnes qui ont le cerveau lent.

AM 417

Fonctionne sur AMIGA 500.
Sur A 500+, 600, 1200 avec AM 24.

RASTER BIKE : Une course futuriste digne des meilleurs moments de Tron (le film) et qui reprend le principe de Tron (le jeu). C'est au premier qui coincera l'autre.

BUCK ROGERS : Ce jeu vous transporte dans la peau du célèbre Buck Rogers. En tant que tel, vous luttez contre des hordes d'aliens. Ce jeu de tir futuriste génialissime bénéficie d'une réalisation impeccable. Vous voilà parti au fin fond de l'espace, là où personne ne pourra vous entendre hurler.

AM 418

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

TETRIS SEX : Ce n'est déja pas évident d'aligner toutes ces pièces tordues en essayant de boucher tous les trous. Mais si en plus , il apparaît des photos de jeunes filles nues sur l'écran, comment voulez vous qu'on se concentre.

AM 419

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

SUMMER NIGHT GAMES : Ce jeu présente des scènes extraites de films pornographiques. Vous activez les personnages avec le joystick et devez vous surpasser pour voir les niveaux suivants.

AM 420

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur AMIGA 500.
Sur AMIGA 500+ et 600 avec AM 24.

SEX MACHINE : Cette disquette est du même genre que la précédente mais la grande particularité de ce jeu est que les graphismes sont des dessins dignes des meilleures BD érotiques. On vous montre l'écran de présentation pour que vous puissiez vous faire une idée.



AM 421

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

HOT GIRLS II : Cette disquette contient quelques images des plus belles filles qui posent dans les magazines spécialisés. C'est à dire pas dans le journal de Mickey.

AM 422

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

ANIM XXX : Voilà une disquette sur laquelle nous avons rassemblé deux animations X plein écran. Ca fait du beau spectacle.

AM 423

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

ANIMERO : Cette disquette contient cinq animations érotiques, rien de méchant.

AM 424

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

THE SEXY BEST OF : On pourrait dire que c'est la suite de la disquette AM 421, avec un peu plus que de l'érotisme.



AM 425

Disquette réservée aux adultes.
Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

XXX : Sur cette disquette, vous trouverez des images érotiques et X. Si vous trouvez que c'est statique, vous pourrez toujours regarder l'animation X qu'on a rajoutée.

AM 426

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200

NOVA SLIDE SHOW : Cette disquette contient pas moins de 15 images superbes ayant pour thèmes l'Héroic Fantasy et la Science-Fiction.



AM 427

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200

MIND RIOT : Une super démo du groupe Andromeda avec design soigné, effets novateurs (par exemple, un Glenz Vector Lightsourced avec déformation), animations raytracées et tout en haute résolution, finesse des graphs assurée et rarement égalée.

AM 428

Fonctionne sur A 1200 uniquement.

MINDWARP : Team Hoi nous gâte avec cette superproduction spéciale AMIGA 1200. Les effets sont les plus speeds que j'ai jamais vu (Zoom-déformations d'images, Tunnels effects, Plasmas plein écran, etc...) et le tout en AGA !!!

AM 429

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

LETHAL EXIT : Encore une démo géniale que nous devons à Digital. L'enchainement des effets est très fluide et les effets eux même prouvent (Si c'est encore nécessaire) que Digital a acquis une maîtrise totale de la bécane, du grand art.

AM 430

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

PROTRACKER 3.1 : Voici le meilleur tracker du DP. Avec ce logiciel (et un peu de pratique), vous pourrez créer tous ce que vous voudrez (sur le plan musical, bien sur). Cette disquette contient quatre modules pour écouter ou retravailler.

AM 431

Fonctionne sur A 500, 500+, 600, 1200.

COMPTA : Voici un programme de comptabilité très complet, très pratique et surtout en français. Il permet de créer plusieur comptes et conviendra aux comptables confirmés comme à ceux qui ont horreur des chiffres, comme moi.

AM 432

COPIEURS : Pour finir en beauté, on vous a préparé une compilation réunissant tous les meilleurs copieurs de logiciels. Certains sont compatibles avec l'Amiga 500, d'autres avec le 500+, le 600 ou le 1200.

AM 24

Fonctionne sur AMIGA 500+, 600, 1200.

KICKSTART 1.3 : Voici la disquette que tous possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200 se doit de posséder. Il suffit de la mettre dans le lecteur pour transformer votre ordinateur en Amiga 500 et ainsi pouvoir utiliser environ 80% des logiciels qui étaient incompatibles avec votre machine.

BON DE COMMANDE à renvoyer à : FLOPPY INTERNATIONAL 18, Avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commande par téléphone au (16) 83 90 28 00

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : ....

Je commande .... disquettes au prix de 25 francs chacune. (200 francs les 10 disquettes) — frs

Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY INTERNATIONAL

○ CHEQUE ○ CARTE DE CREDIT Nom : ....
○ MANDAT Numéro de carte : ....
Date d'expiration : .... SIGNATURE :

DISQUETTES COMMANDEES :...

PORT	15 frs
TOTAL	frs

REPORTAGE



CHOUCROUTE, KÖLSCH ET AMIGA

Certes, le petit monde de l'Amiga souffre lui aussi du marasme économique ambiant. Cela n'a toutefois pas empêché Cologne '93 d'être, comme à l'accoutumée, un salon très fréquenté, pour la plus grande joie des exposants. On les comprend.

Le mur d'images du stand Commodore en attendant la prochaine démonstration



Après quelques déboires que nous passerons sous silence par respect pour l'organisateur de l'expédition (le mot est faible !), nous arrivons enfin Köln Messe Center. Le salon « World of Commodore '93 » y partageait la vedette avec « World of Games '93 », les deux étants regroupés sous un seul et même nom, « Computer '93 ». Evidemment, la surface n'avait pas doublé pour autant, et la fréquentation étant somme toute assez élevée, c'est à pas de fourmi que les visiteurs avançaient dans les allées pleines à craquer.

Tout comme Atacom le mois dernier, les exposants étaient en grande majorité des revendeurs, qui profitaient de l'occasion pour proposer moultes promotions exceptionnelles. A juste titre d'ailleurs, puisque les gens achetaient autant de matériel qu'ils pouvaient en porter ! A croire que les allemands avaient économisé toute l'année en prévision du salon... Si l'on devait établir un hit-parade des ventes réalisées à cette occasion, l'Amiga 1200 serait sans aucun doute en tête, suivi de très près la console CD[32], puis l'Amiga 4000. Les extensions de mémoire, les modems et les imprimantes ne seraient d'ailleurs pas en reste non plus.

Visite guidée

A tout seigneur, tout honneur, commençons par le stand de Commodore, sans doute le plus grand de la manifestation. Situé juste au centre de la salle d'exposition, il était tout simplement inmanquable, et en tout cas très pratique pour se donner rendez-vous...

Au milieu de la foule, le stand Commodore





L'Amiga CD^{32} en pleine séance de KARAOKÉ

L'Amiga CD^{32} y était très fortement mise en valeur, avec de nombreuses machines exposées et très vite prises d'assaut par le public. Des démonstrations animées avaient lieu au rythme d'une par heure, et ce dans tous les domaines de prédilection de la console : le jeu bien sûr, mais aussi le karaoké, la Full Motion Video, ou encore le CD+G. Un mur d'images à la taille impressionante, servait de support aux différentes démonstrations.

A l'intérieur de son stand, Commodore accueillait plusieurs petits exposants, dont certains avaient fait un très long voyage pour être présents, comme la société californienne Interworks, qui présentait ENLAN-DFS, un vrai gestionnaire de réseau pour Workbench 2.04 ou supérieur, inspiré par, mais hélas non compatible avec, Ethernet. Ce gestionnaire est vendu au prix de 349 dollars avec une licence pour 5 postes, un nombre qui peut être porté jusqu'à 65536 utilisateurs ! Interworks présentait également la I-Card, le premier adapteur Ethernet au format PCMCIA pour Amiga 600 et 1200. Evidemment utilisable avec ENLAN-DFS est compatible avec le standard SANA-II défini par Commodore pour les réseaux.

Un peu plus loin, le hollandais Eureka présentait un logiciel baptisé PhotoCD for CD^{32}, et prend ainsi les devants sur Commodore, qui n'a toujours pas réglé tous les problèmes juridiques avec Kodak. Ce logiciel destiné à la console Amiga CD^{32} (non ?) permet donc de visualiser les PhotoCD en mode photoréaliste (HAM8 pour les branchés) et inclut une fonction de zoom pour visualiser les détails.
Restons dans le PhotoCD, puisque la société Come donnait aux heureux possesseurs de CD-ROM double-session, la possibilité de lire des PhotoCD grâce à PhotoCD Work, un logiciel dédié compatible avec toute la gamme d'Amiga, y compris et surtout ceux équipés des chips AGA.
Chez l'américain Supra, on pouvait admirer en avant-première, le COM-Card, un fax-modem 56 kBauds au format PCMCIA, pour Amiga 600 et 1200, ainsi que le Supra Turbo 28, une minuscule carte accélératrice pour Amiga 500 et 500 Plus, dotée d'un processeur cadencé à 28 MHz.

Toujours un peu plus loin, le très productif Maxon Computer présentait ses dernières nouveautés logicielles, que ce soit le compilateur Maxon C++, MaxonCAD, ou encore MaxonWORD, un traitement de texte apparememnt très prometteur, que nous aurons sans doute l'occasion de tester très prochainement.

Pour Electronic Design, c'était l'occasion de présenter sa gamme entière de genlocks et produits vidéo. Outre le très puissant genlock Sirius, on pouvait découvrir le Neptun (un Sirius amoindri, en quelque sorte), le TBC-Enhancer, la FrameMachine, ou encore le FrameStore, un digitaliseur vidéo

Le Genlock Sirius, d'Electronic Design



POWER INFORMATIQUE

ENFIN ! A NICE

L'informatique familiale et la video sur Amiga ainsi que vos consoles dont le nouveau CD32

Conseils ! Assistance! Démo !

Vente par correspondance et sur place

26 rue Trachel 06 NICE

TEL : 93.88.00.86 FAX 93.88.18.17



Le COMCard de Supra, un fax-modem au format PCMIA pour A600 et A1200

couleurs temps réel, utilisable avec tous les modèles d'Amiga.

Advanced Systems & Software présentait la FastLane Z3, une carte contrôleur SCSI-II pour Amiga 4000, pouvant également accueillir jusqu'à 64 Mo de Fast RAM 32 bits.
Un stand tout particulièrement intéressant à visiter, était celui d'Activa International, sur lequel on pouvait découvrir ce qui sera sans nul doute un très sérieux concurrent pour Scala Multimédia. Baptisé MediaPoint, ce logiciel offre d'origine un nombre impressionnant de fonctions : synchronisation à l'horloge, SMPTE ou MIDI, support des formats d'animation ANIM 5, 7 et 8 ainsi que CDXL, import d'images 24 bits, support des modes AGA, langage de programmation ScriptTalk, protocole Xapp pour modules externes... Et pour courroner le tout, une version française (via la locale.library) est d'ores et déjà disponible.
Cybernetical Research & Production (CRP) présentait une tablette graphique pour l'Amiga. Disponible en version A4 et A3, elle offre une précision et une rapidité de création impossibles avec une souris traditionnelle.
Dans la série « les bizarreries », le stand d'Eagle Computer Products valait le détour... On pouvait en effet y admirer toute une gamme de boîtiers Tower pour Amiga, décorés façon truck américain. Pour un prix s'échelonnant entre 180 et 280 marks (soit 650 à 1000 F), on pouvait ainsi s'offrir un Amiga au look complètement customisé...



Même les martiens ont fait le détour !



...Et 10 Amiga 4000 pour la p'tite dame, 10 !

Crevant !

Vous l'aurez sans doute compris, un salon tel que le World of Commodore de Cologne est réellement épuisant, tant physiquement que nerveusement. Dieu merci, les allemands ont trouvé le remède idéal contre les coups de barre : la bière. Bitte, zwei Kölsch !

Stéphane Schreiber
Photos : JYP ■



... Et maintenant, chéri, comment on rentre ?

INDEX DES SOCIÉTÉS NOMMÉES

Activa International
Keienbergweg 95
1101 Ge Amsterdam
The Netherlands

Advanced Systems & Software
Homburger Landstrasse 412
60433 Frankfurt am Main
Deutschland

Come (Corporate Media)
Bödekerstrasse 92
30161 Hannover
Deutschland

Cybernetical Research & Products
Fritz-Arnold Strasse 23
7750 Konstanz
Deutschland

Egale Computer Products GmbH
Altenbergstrasse 7
71549 Auenwald 3
Deutschland

Electronic Design GmbH
Detmoldstrasse 2
80935 München
Deutschland

Eureka Computer Services
Kapittellaan 124
6224 VR Maastricht
The Nederlands

Interworks
43191 Camino Casillas
Suite B2469
Temecula, CA 92592-3714
USA

MAXON Computer GbmH
Industriestrasse 26
65760 Eschborn
Deutschland

Supra Corporation
7101 Supra Drive SW
Albany, OR 97321
USA

Club Français du Recyclage

Le Club Français du Logiciel annonce, outre une super-promotion de Noël qui place les trois livres de Léo Capricorn « Maîtriser Sculpt Animate 4D », « Imagine, la modélisation » et « Script 3D » au prix exceptionnel de 299 F, les premières disquettes recyclées ! Il s'agit tout simplement de récupérer les disquettes de logiciels invendus, qui présente l'énorme avantage d'avoir déjà été testées par un robot de duplication, d'où frais en mois, d'où prix plus compétitifs encore. Pour en savoir plus, une seule adresse : Club Français du Logiciel, 16, Quai Jean-Baptiste Clément, 94146 Alfortville CEDEX.

Mémoire d'éléphant

128 Mo de RAM dans un Amiga 3000 ou 4000, c'est possible, grâce à la DKB 3128. Il s'agit d'une carte d'extension au format Zorro III 32 bits pouvant recevoir des barrettes de mémoire SIMM de 4, 8, 16 ou 32 Mo, pour un total maximum de 128 Mo. Le prix public de cette merveille est fixé à 2 990 F non-peuplée. La DKB 3128 est distribuée par Intercomputing et devrait être en vente dans toutes les bonnes boutiques.

Bottin mondain

Le groupe Tech Com annonce la sortie de l'édition 1994 du guide compuBase, qui regroupe toutes les informations sur l'univers des professionnels de l'industrie, des



services et de la revente dans les branches informatiques et télécom : sociétés de services, éditeurs de logiciels, constructeurs, revendeurs, importateurs, presse spécialisée... Ce sont 12 000 professionnels et 24 000 contacts nominatifs qui sont recensés dans les 2 000 pages de l'ouvrage qui comprend 2 tomes (Paris et région parisienne, Province). Le prix est tout autant étonnant : 2 995 F HT pour la France entière, et 2 495 F HT pour un seul tome...
Tech Com, 6, rue Jules Vanzuppe, 94200 Ivry sur Seine. Tél : (1) 45.15.45.15.

Ethique et toc !

L'Atelier Numérique cesse à partir d'immédiatement et jusqu'à nouvel ordre, l'importation et la promotion des produits de la gamme Caligari. En effet (je cite) :
« le logiciel Caligari Broadcast, vendu à un prix initial de 3 495 dollars, chute à un prix de 495 dollars, sans aucune contrepartie pour les clients qui ont payé le prix fort. L'Atelier Numérique refuse que son nom soit associé plus longtemps à une société dont l'attitude ne correspond pas à sa philosophie. En conséquence, l'Atelier Numérique cesse la promotion de Caligari. En revanche, tous les clients qui se sont équipés de Caligari à ce jour, continuent bien sûr de bénéficier du support technique ».
Voilà qui est parlé.
L'Atelier Numérique, 10, avenue Parmentier, 75011 Paris. Tél : (1) 40.24.17.51.

Fax...

Virus Checker connaît lui aussi une nouvelle version, mais officielle, celle-là : la 6.31, qui reconnaît quelques virus supplémentaires. Trop d'ailleurs, puisqu'un bug lui fait penser qu'un fichier compacté avec PowerPacker est infecté par le Crime Virus ! Ce bug devrait être fixé dès la version 6.32.



STORM
MEDIA
PRODUCTION

15.000F
LA SOLUTION DE MONTAGE AUDIO-NUMERIQUE SUR AMIGA!
&

CARTE SAMPLING
16 BITS STEREO
DIRECT-TO-DISK
11.990 Fttc

BARS & PIPES PRO 2.0
SEQUENCEUR
MIDI MULTIMEDIA
3.200 Fttc

(1) 43 57 46 57

DISTRIBUTION POUR LA FRANCE :
STORM MEDIA PRODUCTION. FAX : (1) 48 05 75 53

The big CIS news

Plein, plein, plein d'annonces de la part de CIS...

• Les utilisateurs enregistrés de la carte vidéo multifonctions Vision 24 de GVP, pourront profiter d'un programme de mise à jour gratuite de leur système vers la version 2.0 (nouvelle EPROM v3.10 compatible A4000, logiciel v2.0 et manuel français).

• Montage 24, le logiciel de composition de titres, arrive sur les Amiga équipés des chips AGA, au prix de 2 990 F HT.

• L'A1230 Turbo 2 de GVP débarque elle aussi, et elle va faire mal : micro-processeur 68030 (avec MMU !) à 50 MHz, emplacement pour co-processeur 68882 à 50 MHz, extension jusqu'à 32 Mo de mémoire FAST 32 bits à 60 ns n'interférant pas avec le port PCMCIA (merci la MMU),



horloge temps réel avec sauvegarde par batterie et connecteur d'extension sur le bus du processeur, pour lui adjoindre par exemple un contrôleur SCSI (de marque GVP, cela va sans dire). Un exemple de prix : l'A1230 Turbo 2 en version 50 MHz équipée de 4 Mo de mémoire coûte 6 990 F TTC, et le module contrôleur SCSI, 990 F TTC.

• Le Personal Animation Recorder (PAR) est également arrivé. Il s'agit d'un système digital d'enregistrement et restitution d'animations pouvant atteindre 3 à 5 minutes en 25 images/seconde, qui se compose d'une carte de gestion de l'enregistrement et de conversion digital/analogique avec sorties vidéo broadcast, d'un disque dur en OS bidouillé (non-AmigaDOS), et d'un logiciel de transfert et de pilotage. L'avantage ? Jusqu'à présent, la seule solution viable était un système d'enregistrement digital coûtant entre 200 000 et 1 000 000 F. Le PAR, lui, devrait être commercialisé entre 25 000 et 30 000 F. CIS, 14, avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac. Tél : (16) 57.89.11.40.

Transformer

un A4000/030 en A4000/040, c'est possible grâce à Infologs. Pour 6 290 F TTC, vous disposez d'une carte-fille 68040 et même de l'autocollant correspondant !

Et aussi...

• Pour mieux supporter Emplant, l'émulateur multi-machine testé dans le présent numéro d'Amiga Revue, son importateur Orphie édite dorénavant Emplant News, une lettre de conseils et trucs et astuces à l'usage des utilisateurs recensés. Le premier numéro ne saurait plus tarder à paraître au moment où vous lirez ces lignes.

• En décembre, Phase organise des démonstrations de quelques uns de ses produits phares : le 4, OpalVision et des logiciels : le 11 : Brillance, le DCTV et CinéMorph, par F. Boullier ; le 18 : la carte SunRize et Bars & Pipes, par J. Barinaga.

FAX...

Deux fausses versions de VirusZ circulent actuellement dans le domaine public. Portant les numéros 3.12 et 3.16, on ne connaît pas encore leur effet réel, mais elles pourraient causer de très graves dégâts à vos données. A éviter absolument !

Juste après avoir changé de logo, CIS a changé de numéro de téléphone. Pour les joindre, il faut dorénavant composer le (16) 57.89.11.40 pour le standard ou le (16) 57.89.11.49 pour la ligne technique (hotline). Le fax reste quant à lui inchangé, au (16) 56.36.28.46.

L'Institut National de l'Audiovisuel (INA) édite dans la collection « Les Métiers de l'Audiovisuel », « L'Infographiste », un livre de Pierre Hénon, responsable de la compétition internationale Pixel-INA à Imagina. 106 pages pour 95 F, en vente dans les libraries spécialisées.






DOSSIER

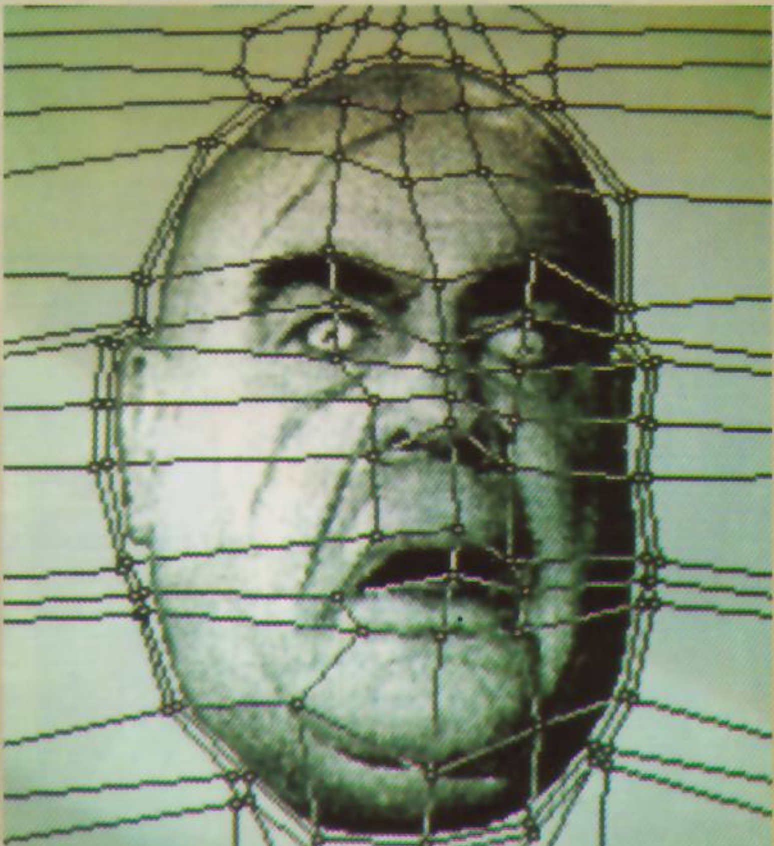
LE MORPHING

La consommation de morphing par les téléspectateurs est assimilable à une véritable drogue tant ce dernier devient indispensable et présent. Cependant le premier morphing ne date que de 1988 avec "Willow".

Même si chaque morphe est un cas particulier quant à son exécution, il est possible de dénombrer quatre types de morphes différents : le morphing spatial, le morphing temporel, le morphing sans fond et le morphing avec fond.

Il fallait montrer les transformations successives d'une chèvre en autruche, tortue, tigre, jusqu'à l'apparition finale d'une femme. Cet effet fut réalisé par l'équipe californienne d'Industrial Light & Magic. On leur doit aussi les mophings d'"Indiana Jones, de "la dernière croisade" et de "Terminator II".

La méthode traditionnelle pour ce genre d'effets consistait à créer des animaux en images de synthèse pour les modifier par la suite. Cependant, cette technique n'est pas satisfaisante car elle s'éloigne trop de la réalité. Le rendu des textures est en effet trop lisse. Et les modifications s'apparentent bien plus à un changement de masque sur une forme unique qu'à un changement de peau, d'allure et de physionomie. C'est pourquoi il convenait mieux de prendre des images filmées, de les numériser et de créer l'extrapolation entre la forme d'arrivée et la forme de départ.
Il y a différentes manières d'effectuer ce warping (extrapolation).
La plus classique consiste à plaquer une grille sur l'image d'arrivée et sur l'image de départ. Cela permet de traiter séparément les changements des différentes zones. Pour plus de finesse, un fondu pour le changement de couleurs et de formes s'établit entre les







En haut : un extrait de la publicité Kodak réalisée par Mac Guff Ligne

deux images. L'opérateur étire quelques points clés de l'image de départ et les fait coincider avec ceux de l'image d'arrivée (les points qui délimitent les yeux, la bouche et le nez pour un visage, par exemple).
Une autre méthode plus précise consiste à travailler à l'aide de vecteurs. Ainsi, les contours de l'image de départ sont définis par une ligne vectorielle ainsi que ceux de l'image d'arrivée. L'avantage principal de cette technique est qu'il n'est pas indispensable d'avoir défini le même nombre de points sur les lignes de l'image A que sur les lignes de l'image B.
Avec le temps, les techniques évoluent et le jargon pour les définir aussi. Même si chaque morphe est un cas particulier quant à son exécution, il est possible de dénombrer quatre types de morphes différents : le morphing spatial, le morphing temporel, le morphing sans fond et le morphing avec fond. Ces termes proposés par Mac Guff Ligne (voir encart), définissent bien les différents types de morphes.

Le morphing avec fond : le cas le plus simple est le passage d'une image entière ou d'une séquence filmée à une autre image ou une autre séquence filmée. C'est toute l'image qui est transformée. Directement issue des antiques procédés cinématographiques, cette méthode s'apparente au recouvrement d'une image par une autre.

Le morphing sans fond : uniquement un détail de l'image ou séquence animée se transforme. Les morphes dans "Terminator 2" ou dans le clip de Mickael Jackson "Black or White" sont des morphes sans fond.

Le morphing temporel : ce nom définit la majorité des morphes que l'on voit actuellement sur les petits et grands écrans. Il s'agit de la transformation d'un élément en un autre élément. D'un homme en hippopotame par exemple.

Le morphing spatial : ce dernier mixe en fait les deux éléments et permet la création de monstres. Vous pouvez ainsi avoir un homme avec des pattes d'hippopotame. Dans le clip "P'tit Voleur" (de Renaud), tous les morphes sont des morphes spatiaux. Le problème essentiel consiste bien évidemment à associer les deux éléments pendant toute la séquence et à les faire évoluer dans l'espace en totale synchronisation. C'est ainsi que Mac Gulf Ligne arriva à faire respirer des hommes à tête de chien pour ce clip ! ■

















Le Morphing et les effets spéciaux sur Amiga

Il y a quelques temps, des stations de travail puissantes étaient nécessaires pour la réalisation d'effets polymorphiques, aujourd'hui, le morphing entre dans l'univers de la micro-informatique. Ainsi, l'Amiga, jusqu'alors considéré comme machine de jeux, acquiert de plus en plus ses lettres de noblesse. En effet, cet ordinateur de par ses capacités et logiciels, est de plus en plus présent parmi les professionnels de la vidéo. Nous vous présentons sommairement trois des plus prestigieux logiciels de morphing et de déformations d'images disponibles pour cette machine. Notre prétention n'est pas de faire des tests mais plutôt de montrer ce qu'il est possible de faire avec un Amiga. Chacun de ces logiciels se caractérise par sa rapidité, sa convivialité, sa simplicité, ainsi que par la manière dont il traite et réalise le morphing.

Cinemorph : (GVP distibué en France par CIS.

Ce logiciel propose deux types de morphing. Le traitement d'une seule image (déformation, étirement, etc...). La transformation d'une image A en image B. Toutes les opérations sont définissables le plus simplement possible, grâce à une interface des plus conviviale. Il y a deux fenêtres : une pour l'image de départ choisie par l'utilisateur, l'autre pour l'image qui sera celle d'arrivée. Le programme calcule alors le morphing entre les deux images d'une manière simple mais néanmoins efficace. L'utilisateur définit le nombre d'images intermédiaires ainsi que la manière dont le "morph" se fait. Ce dernier peut, en effet, s'opérer de manière linéaire, sinusoïdale, hyperbolique. Nous n'approfondirons pas plus, ces logiciels ayant déjà été testés dans les numéros précédents. Chaque image est divisée en un nombre précis de polygones formant ainsi une grille. Chacun d'eux peut être redimensionné sur l'image de départ ainsi que sur celle d'arrivée. Bien évidemment, en fonction de la complexité de l'image et de la précision souhaitée, il est possible d'augmenter ou de diminuer le nombre de points définissant les polygones qui sont donc totalement paramétrables. Le programme morphe en fait chaque polygone et se charge de les assembler. Ce soft pêche cependant par un manque important. Il se limite en effet au morphing et il est impossible de travailler le montage ou les





décors sans un logiciel d'infographie et d'animation (Deluxe Paint IV, Brilliance par exemple). Afin de pouvoir travailler convenablement, il est tout de même nécessaire d'avoir un Amiga de base avec carte accélératrice (à défaut d'avoir un 4000 !) ainsi qu'un disque dur et 4 Mo de mémoire vive.

Morph Plus : (ASDG)
A l'opposé de Cinemorph, Morph Plus n'est pas seulement un logiciel de morphing mais aussi un puissant outil de traitement de l'image. Bien qu'il se suffise à lui même (pour le morphing ou le traitement de l'image), ce logiciel peut être considéré comme un module d'extension d'AD Pro. AD Pro se définit comme un logiciel riche en formats de lecture et d'écriture et particulièrement compétent quant aux effets spéciaux. Morph Plus est composé de trois modules : Morph Plus (le logiciel mère), Morph dédié au polymorphing et Fred (que l'on retrouve aussi dans AD Pro), outil indispensable pour l'assemblage des animations. Il n'y a aucune similitude avec Cinemorph, tant ce dernier semble simple. De plus, il est possible d'utiliser Arexx (langage de programmation propre à l'Amiga permettant le lien avec d'autres applications). Morph Plus est donc totalement ouvert sur les autres logiciels dédiés à l'infographie. La technique d'extrapolation de Morph Plus diffère totalement de celle de Cinemorph. En effet, Morph Plus utilise des vecteurs afin de délimiter les zones à traiter. Cette méthode laisse une plus grande liberté à l'utilisateur ainsi qu'une précision accrue. De plus, l'image de départ peut être superposée avec celle d'arrivée permettant ainsi par transparence de travailler sur



L'Amiga jusqu'alors considéré comme machine de jeux, acquiert de plus en plus ses titres de noblesse. Preuve en est, l'intérêt des professionnels de la vidéo.

l'image désirée tout en ayant l'autre visible. Les images morphées sont assemblables à partir de Fred vous permettant de créer vos propres animations. De telles capacités nécessitent, néanmoins, une quantité plus importante de mémoire vive pour une meilleure utilisation du logiciel (une base de 6 Mo est vivement conseillée...). L'interface semble aussi plus lourde à gérer pour les néophites. Avant de pouvoir faire un morph il vous faudra passer un peu de temps dans la notice du programme, mais quand on aime on ne compte pas.

Image Master : (EVS Informatique).
Ce logiciel de Black Belt System existe depuis 1991 mais reste peu connu. Trois versions de ce soft sont commercialisées. Image Master est réservé aux multiutilisateurs. Image Professionnel est réservé au système HAM-E.
A l'instar de Morph Plus, outre le morphing, ce logiciel offre de nombreuses possibilités afin de réaliser des effets spéciaux sur des images. On notera aussi une grande compatibilité avec Arexx qui ouvre ainsi ce logiciel sur d'autres applications. L'intérêt d'Image Master par rapport à AD Pro et à Morph Plus réside dans le traitement de l'image. Les images sont en 24 bits (16 millions de couleurs). L'image sur laquelle on travaille à l'écran n'est en fait qu'une interpolation, une adaptation au format de l'Amiga. Le résultat des transformations des images peut, bien évidemment, être sauvegardé en 24 bits. L'interface utilisateur, là aussi, n'est pas aussi conviviale que celle de Cinemorph.







La société Mac Guff Ligne

La société Mac Guff Ligne, est très connue dans le monde de l'infographie professionnelle. Elle est en effet à l'origine de la publicité de la 106 Peugeot où le paysage montagnard se transforme en urbanisation, celle de Gaultier pour son parfum dans laquelle la boite de conserve se transforme en flacon et la grand-mère-mannequin en J-P Gaultier, ou bien encore la toute petite dernière de chez Air France avec les successions de morphing (visages, objets).
Dans un tout autre domaine, ils sont également à la base du clip de Chamfort où l'on voit son visage et son buste se transformer continuellement en un visage de femme et vice versa.

La société Mac Guff Ligne a vu le jour il y a 7 ans. Pionnière en matière d'infographie en France, elle conserve depuis son avance logistique par rapport aux autres sociétés. En effet, le logiciel de morphing, réalisé par les programmeurs de la société, a permis du fait de son avance, de réaliser des effets que d'autres ne savent pas faire ou du moins ont du mal à réaliser. Par rapport aux monstres américains (comme ILM précedemment cité), Mac Guff Ligne ne dispose pas, bien évidemment, du même budget. Cependant, cette restriction semble plutôt perçue comme un avantage parce qu'elle facilite la créativité et l'ingéniosité. C'est ainsi qu'ils sont parmi les seuls à savoir réaliser des morphes spatiaux. L'équipe comprend actuellement une dizaine de personnes dont 2 programmeurs et 5 réalisateurs-infographistes. Les programmeurs, travaillent en language C (C++), s'occupent essentiellement d'améliorer sans cesse leur logiciel en implémentant de nouveaux modules en fonction de la demande.

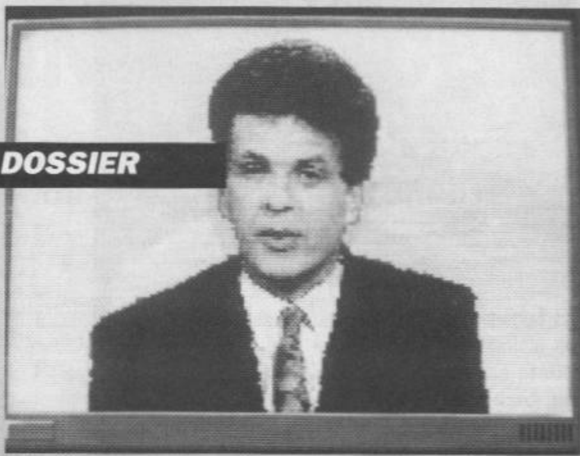

"L'intérêt d'avoir des programmeurs, c'est qu'ils savent ce dont nous avons vraiment besoin, c'est ainsi que nous travaillons sur un logiciel adapté à notre méthode de travail (basé essentiellement sur l'interactivité entre le réalisateur et le logiciel) et beaucoup plus puissant que tout autre logiciel que l'on trouve dans le commerce."

Mac Guff Ligne fait partie de ceux qui savent réaliser des morphes spatiaux



Réaliser des transformations pratiquement en temps réel sur des images digitalisées qui ont une taille d'environ 800 K-octets nécessite une puissance de calcul phénoménale, inconcevable même sur nos "petits Amiga" (pour l'instant...). Générer des animations en









25 images par seconde sur son écran que l'on va incruster sur bande vidéo requiert une quantité de mémoire très importante. Pour ce faire, Mac Guff Ligne est équipée de stations Silicon Graphics à base de processeurs R 4000 et R 3000 , avec 128 M-octets de Ram. Ces derniers étant reliés à un réseau UNIX.

Les publicités pour la DCC, le CD-I, Danone, La Peugeot 106, Kodak, la parfum de Jean Paul Gaultier sont à compter parmi leur plus prestigieuses oeuvres. Au lieu de s'attarder et de présenter tous les morphes, voyons plutôt ceux de la publicité de Gaultier. La place risquerait, en effet, de faire défaut.

Seulement une dizaine de jours furent nécessaire pour la réalisation des effets de cette publicité. Non seulement esthétiquement belle, cette dernière s'avère particulièrement intéressante sur le plan technique.

Les réalisateurs ont, en effet, du faire preuve d'ingéniosité afin de pallier aux problèmes présentés.

Le morphe de la grand-mère-mannequin en Gaultier était particulièrement compliqué car il était nécessaire de détourer les formes afin de créer un masque, ce avec un nombre de point limité. Cette opération était d'autant plus compliquée que la caméra qui a effectué le mouvement était une caméra à main. Impossible donc de réaliser deux fois le même mouvement pour les deux acteurs du morphe. Il en va de même pour le morphe qui transforme la boite de conserve en flacon de parfum. L'idéal aurait été de filmer le flacon avec un fond bleu. Cependant, les reflets de ce dernier sur la partie métallique de l'objet aurait compliqué les choses, de plus J-P Gaultier était contre, "cela aurait nuit à l'esthétisme général du spot..."

Chaque morphing est en fait un cas particulier, et il convient d'adapter sans cesse le logiciel aux nouveaux cas présents.

Les programmeurs que nous avons pu voir pensent, vivent, dorment et se nourrissent en C ! Et cependant, ils affirment eux même que "le travail consiste à bidouiller des images afin d'en faire ce qui est demandé !"

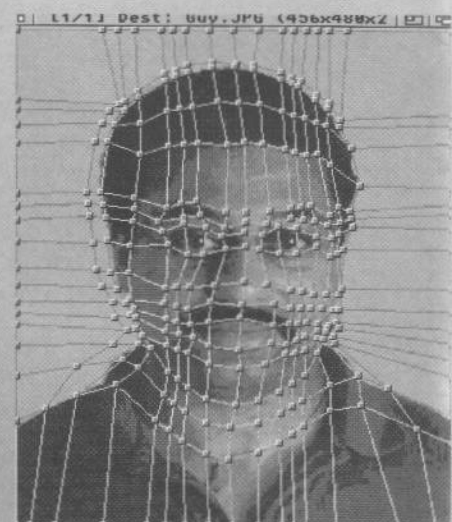
Le morphing dans le DP

Le domaine public regorge de logiciels de morphing. L'avantage de ces derniers est leur faible prix et la possibilité de les utiliser avec une petite configuration. Bien évidemment, il ne faut pas espérer y trouver toutes les options d'un Cinemorph ou Morphplus, mais on a largement de quoi s'amuser quand même...

A-Morph de Yann Pennaneach, Shareware compensé, distribué par Free Distribution Software.

Programmé sous Amos, ce logiciel nécessite 1 Mo de Ram au minimum et l'emploi d'un disque dur est largement conseillé. Avec A-Morph, il est possible de réaliser un morphing ou de déformer une image seule. L'utilisateur doit redéfinir le nombre de points sur les lignes horizontales et verticales. Voilà pour les généralités. Son principal avantage est la reconnaissance des images HAM-8. Les images qui ont un minimum de 32 couleurs sont chargeables sans difficultés. Pour celles qui en utilisent moins, il est possible de transformer les couleurs en nuances de gris. L'inconvénient d'A-Morph est sa lenteur de traitement et l'absence de module permettant d'effectuer les transformations !

Les logiciels de morphing sont accessibles à tous grâce à la possibilité de les utiliser avec une petite configuration



Pour ceux qui désireraient se mettre au morphing, nous vous conseillons chaleureusement de contacter "MAD Informatique". Un magasin qui a su allier professionnalisme et passion d'une manière compétente, très appréciée par nombre d'utilisateurs avertis. Nous tenons d'ailleurs à les remercier amicalement de nous avoir prêter ces logiciels afin de vous les présenter.
Nous remercions aussi la librairie Eyrolles (61, Bd Saint Germain. Paris 75005) et Le monde "En Tique" (6, rue Maitre Albert. Paris 75005) pour le prêt des livres ainsi que toute l'équipe de Mac Guff Ligne pour leur collaboration à ce dossier.

V-Morph 2.30 de Lee Wilkie, Shareware, distribué par Sillicone DP.

V-Morph offre des avantages et impose des inconvénients différents de ceux d'A-Morph. Ainsi, V-Morph est d'une rapidité plus qu'honorable, surtout comparée à A-Morph. Cela vient certainement du fait qu'il ait été compilé avec des routines en assembleur. Il faut, là aussi, 1 Mo de Ram au minimum afin de pouvoir travailler. Cependant, les images HAM-8 ne sont pas reconnues par ce logiciel.

L'attrait principal de V-Morph réside dans ses deux modules. Son premier, destiné au chargement et à la reconnaissance de nombreux formats d'images s'avère particulièrement pratique.

Le second, traitant l'animation, rend V-Morp opérationnel sans l'usage d'un autre soft.



Les configurations

Le but de cette rubrique n'est pas de vous faire acheter tout ce qui y figure, mais plutôt de vous donner un aperçu de tous les périphériques nécessaires dans l'optique d'une réalisation de morphing dans une application vidéo.

La configuration minimale :
Elle est nécessaire pour réaliser un morphing. Il vous faut un Amiga munit des anciens ou des nouveaux chipsets avec au moins 4 Mo de mémoire vive, un disque dur ainsi qu'une carte 68030 et plus sont vivement conseillés. Il ne vous reste plus qu'à choisir votre logiciel en fonction de vos besoins.

La configuration professionnelle :
La configuration optimum serait d'avoir un Amiga puissant, à savoir un Amiga 2000 avec carte accélératrice 68040 plus coprocesseur ou bien un 4000 avec 68030 ou 68040, le plus de RAM possible (128 Mo pourquoi pas) pour pouvoir traiter des animations digitalisées, un disque dur de plusieurs centaines de Mo pour pouvoir stocker ces images, ainsi que le logiciel le plus approprié à votre application.
Une carte Retina ou Picasso II pour afficher les images en 16 millions de couleurs ainsi qu'un digitaliseur Vlab par exemple, pour numériser les images en 16 millions de couleurs.
Pour la partie vidéo, le matériel idéal serait un magnétoscope Bétacam en numérique qui gère le time-code (image par image).

Sébastien Lubrano & Carlos Récatala ■

BIBLIOGRAPHIE

Les livres traitant du morphing sont rares. Nous en avons tout de même trouvé un : Morphing Magic de Scott Anderson édité par Sams Publishing.
Très bien illustré et soigné au niveau de la maquette, ce livre vous propose une bonne approche du morphing. En effet le morphing est abordé d'une manière relativement simple, facilitant ainsi le travail des débutants en la matière, mais il propose aussi des petits programmes (en langage C) pour les plus "forts".
Il est de plus accompagné d'une disquette (tournant sur PC malheureusement) dans laquelle on trouve un logiciel de morphing ainsi qu'une bibliothèque d'images et quelques animations.

VIDEO INVASION

19, bd Voltaire - 75011 Paris

PROMO !!!
AMIGA 1200 HD 80 MO
+ PACK CADEAU 3990 Frs

PRIX EXCEPTIONNELS D'OUVERTURE !!!

AMIGA CD 32
+ 2 JEUX
2490 Frs
JEUX CD
DISPONIBLE

Disque Dur 1200
- HD 80 : 1890 Frs
- HD 120 : 2490 Frs
- HD 170 : 2990 Frs

Disque Dur 500/2000
- HD 52 + 2 Mo : 2290 Frs
- HD 80 + 2 Mo : 2590 Frs
- HD 120 + 2 Mo : 2990 Frs

EXTENSION AG 1200
- 2 Mo 16 bit : 945 Frs
- 1 Mo 32 bit : 1490 Frs
- 2 Mo + Copro. : 1990 Frs

EXTENSION AG 500/500+
- 512 Ko : 245 Frs
- 1 Mo (thruport) : 499 Frs
- 1.5 Mo : 890 Frs

LECTEURS
- Externe A500/A1200 : 540 Frs
- Externe + Blitz : 790 Frs
- Externe HD : 1250 Frs
- Interne A500 : 540 Frs
- Interne A2000 : 540 Frs
- Interne HD A1200 : N.C

PERIPHERIQUES DIVERS :
- Scanners à main : 1250 Frs
- Interface midi : 390 Frs
- Digital Sound Studio : 550 Frs
- Home Music Kit : 490 Frs
- Vidi 12 : 1250 Frs
- DCTV : 2890 Frs
- GST 40 : 2290 Frs
- GST Gold ASF : 3650 Frs
- Scala Titler : 590 Frs
- Scala MM 201 : 1990 Frs
- Deluxe Paint AGA : 850 Frs
- Morph Plus : 1550 Frs

POUR L'ACHAT D'UNE CONFIGURATION, NOUS REPRENONS VOTRE ANCIEN AMIGA, ATARI !

MONITEURS
1085S 1490 F
1083S 1890 F
1942 2990 F
SVGA 1990 F

IMPRIMANTES
CANON BJ10 SX 1850 F
CANON BJ200 2590 F
CANON BJ300 3490 F
HP DESKJET 550C 4490 F
HP DESKJET 510 2490 F

Club d'échange
jeux AMIGA, ATARI, PC

Tél : 48 07 16 99 / Fax : 48 07 08 95

Photos Bruno François.
Tous droits réservés.



TROMBINOSCOPE

JULIE & BASTIEN

La vie est parfois faite de rendez-vous curieux... Ainsi, il y a environ deux ans, j'ai fait la connaissance de Julie et Bastien, un couple sympa produisant des spectacles pour enfants, équipés d'un Amiga 500 et de KCS (Doctor T's) et qui désiraient aller un peu plus loin en musique.

A cette époque, Bars&Pipes Professional (version 1.0 anglaise) venait tout juste de sortir et j'en étais tellement enchanté que je le leur conseillais évidemment sans hésiter..

Deux ou trois mois plus tard, ils revinrent me voir et me laissèrent une cassette audio intitulée **"Menteur"** (du nom de leur spectacle) réalisée donc avec l'**Amiga**. Or, il se trouve que mon studio, s'il était parfaitement équipé en synthés, effets et mixages divers, ne comprenait alors pas de platine cassette... Donc, pendant plus d'un an, **"Menteur"** a traîné ça et là sur mon bureau... Et puis un jour, j'ai eu la possibilité de me procurer une telle platine et, évidemment, j'ai écouté la bande....

Bonj, Bonj, Bonj, Bonjour à tous !

En fait, je l'avoue, j'avais un réel a priori, "spectacle pour enfants" rimant pour moi avec "gnangnan" puisque j'en étais resté (ah mais je m'en veux !) à la tristement célèbre **Chantal Goya**, ou à l'increvable **Dorothée** (je n'aime pas vraiment, mais chapeau quand même : cette petite nana m'épate, elle a le quasi monopole des émissions pour enfants de TF1).

Julie Guio, elle, écrit, compose et interprète sa musique et, si le style est évidemment retenu la plupart du temps (il est, en effet, hors de question de faire de la Dance ou du Rap pour les petits...), elle se laisse parfois aller et alors...et alors c'est du tout bon, mes amis, un petit bijou qu'il m'a fallu la patience d'aller chercher (presque à la fin de la face B !), un petit bijou qui ferait un parfait générique télé, avec envolée rythmique allant crescendo, sampling et nappes de synthé débordant de partout !... Un vrai régal ! Retravaillé, restructuré, remixé, je suis sûr qu'elle tient-là, entre autres, un succès, la gentille **Julie**, elle qui bosse, je vous le rappelle, avec un... **A 500** !...

J'ai évidemment repris contact lorsque j'ai pu créer cette rubrique pour **Amiga Revue** et, j'ai eu non seulement la surprise de découvrir un véritable petit studio professionnel mais aussi celle d'apprendre que **Julie et Bastien** c'est surtout dix ans de carrière, avec chaque année un spectacle pour (et par) les élèves des écoles de Noisy le Grand, un spectacle musical itinérant couvrant tout le territoire via les Centres Culturels et 4 disques sortis (un cinquième est en préparation) !...

Décidément, je trouve que ça bouge enfin côté musique sur notre cher Amiga puisque, si je compte bien, c'est donc pas moins de cinq productions musicales qui ont vu (ou verront) le jour au cours de ces six derniers mois : remix sur **Amiga + Xanadu ADC 16** du dernier disque d'**Alpha Blondy**, création 100% **Amiga + Sunrize AD 1012** pour le double-album de **Philippe Laurent** (voir l'article dans le N°60), **Amiga + ProTracker pour D'JAY MFX**, **Amiga + Sunrize AD 516** pour Julie Guio mais aussi pour un autre "Amigaman" qui est en train de mixer le sien et dont je vous parlerai bientôt également...

Avant de revenir évidemment plus longuement sur **Julie** dans un prochain numéro, je vous communique les dates du prochain spectacle de la **Compagnie Julie et Bastien** intitulé "Un Jardin pas Ordinaire" : **samedi 11 Décembre** à 15 h à l'Espace 1789, Salle Messidor, 7/9, rue de Rosiers, 93400 St-Ouen **mardi 14, jeudi 16 et vendredi 17 Décembre** à 9h45 et à 14h, Espace Lino Ventura à Torcy.

Antoine Occhipinti ■



D'JAY MFX Maïté

Lorsqu'il est entré dans mon Midi Studio, j'ai eu soudainement l'impression d'être vraiment "has been", complètement largué, dépassé.
D'JAY MFX , débordant d'énergie m'a insufflé soudain un dynamisme dont j'avais perdu même le souvenir !

Ca s'est passé en deux temps...

Il m'avait été envoyé par mon pote "Home Studioiste Amigaman", j'ai nommé Daniel Duffau, grand tourmenteur de Control Changes et de SysEx devant l'Éternel.
Il m'amenait des disquettes au format ProTracker (Version 2.2, pour ceux que ça intéresse !) contenant des morceaux résolument Techno-Dance...
Clic dans mon Df0: et clac en route, casque sur la tête...
Même si je suis un "vieux con", ça ne m'empêche pas d'aimer aussi la Dance et le Rap !
Et on s'est vraiment éclatés tous les deux, sur une pulsation d'enfer, avec un texte rigolo qui donne à peu près ça (mais, étant également un peu dur d'oreille, je ne suis, tout à coup, plus très sûr d'avoir bien saisi les paroles !) :
"-Tu viens, j'ai envie d'biaiser !
- Ohh ! non Maïté !...
- S'il te plaît, ça fait si longtemps...
- Mais y'a un match de rugby à la télé !..."
Superbes samples et vraiment excellente utilisation des pauvres 4 voies internes de l'Amiga, à chaque écoute, ça me fait le coup : quel boulot !
On discute un peu, on sympathise et il finit par m'avouer que "Maïté" a fait l'objet d'un CompactDisk...
Du ProTracker (donc du son 8 Bit) pour faire un disque laser, ça, j'avais vraiment envie de le voir !
Il me quitte en me promettant de me l'amener la prochaine fois...
Fin du premier épisode.

MFX Rendez-vous...

Je vous avoue que j'ai pensé que je ne reverrai plus mon D'JAY MFX, qu'il s'était dit certainement qu'un monde nous séparait, ("A quoi tu penses, Gus ? - Tu peux PAS comprendre !...") mais une semaine plus tard, alors que j'étais en train de bomber consciencieusement le capot de mon Amiga (voir la rubrique "Bricolage", quelque part ailleurs dans les pages de ce merveilleux magazine !), il est revenu, son CompactDisk single à la main !

Résultat impressionnant d'autant plus que le studio de post-prod s'est simplement contenté d'utiliser les samplings de l'Amiga et de booster un peu les basses...
Je ne serai pas étonné que ça cartonne sec dans les boîtes !
En fait, D'JAY MFX est loin d'être un débutant car ça fait maintenant déjà trois ans qu'il est D'J et qu'il anime des soirées privées...
Ses références vont de Maars (Pump up the Volume) à Jo Manda (I Like It Remix) en passant par Robin's (Aka Remix).
Fou de l'Amiga, il s'est monté à ce jour une fantastique collection de samples 8 Bits et envisage maintenant de passer à la vitesse supérieure : carte Sunrize ou Xanadu, Amiga 4030/40 et Bars & Pipes Pro V2.0...

D'JAY MFX
Maïté/Maïté Remix
Edité chez Reflexes- NVX
Distribution : Arcade

Antoine Occhipinti ■



Reproduction de la pochette du CD D'Jay MFX

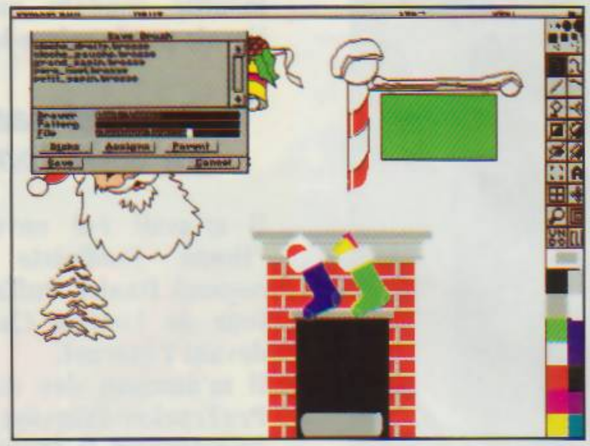
FACILE

REA
VOS CARTE

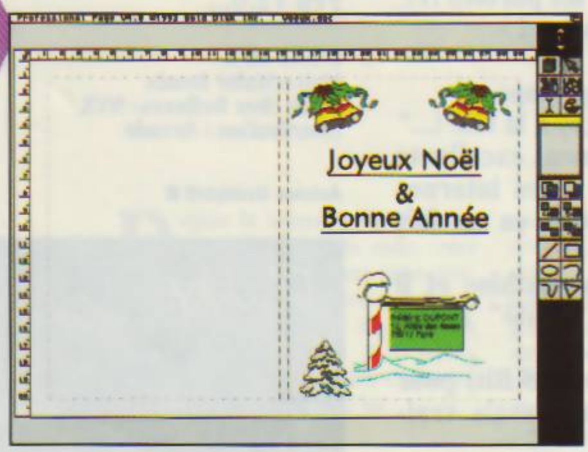
C'est bientôt les fêtes de fin d'année... Aviez-vous pensé que votre Amiga pouvait vous servir à créer de toutes pièces des cartes de vœux entièrement personali-sées ? Il suffit pourtant de pas grand chose.



1 Avec DeluxePaint, créez plusieurs petits motifs qui viendront égayer la carte de voeux. N'hésitez pas à choisir la résolution la plus grande possible (640 x 512 par exemple, tant pis pour le scintillement). Le nombre de couleurs est indifférent. Si vous n'avez qu'une imprimante noir et blanc, 32 couleurs suffisent, sinon, et à condition d'avoir un Amiga 1200 ou 4000, choisissez 256 couleurs.



2 Découpez chaque motif dessiné en brosse et sauvez chaque brosse dans un fichier séparé. Essayez de donner un nom «parlant» à vos fichiers (par exemple, cloche_gauche.brosse, pere_noel.brosse, etc.), cela pourra sans doute vous éviter bien des ennuis plus tard... Ne prévoyez tout de même pas trop de motifs, afin de ne pas surcharger la carte de voeux. Nous en aurons ensuite terminé avec DeluxePaint.

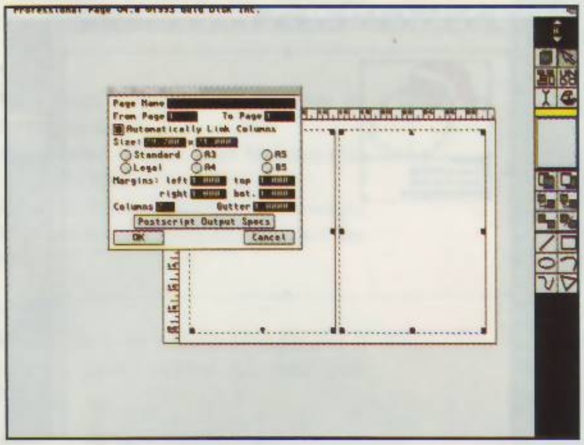


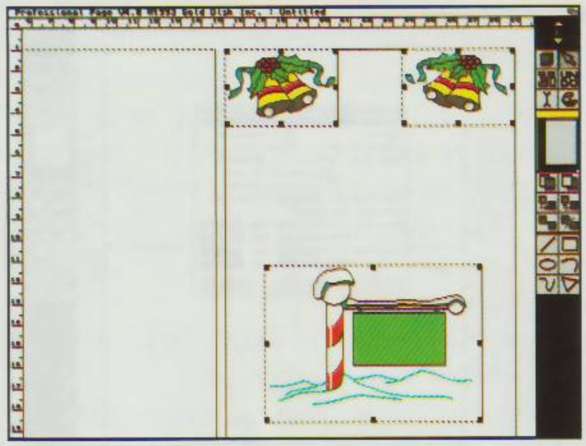
5 Il faut maintenant ajouter un peu de texte, histoire d'égayer le tout (un « Joyeux Noël » bien placé ne peut pas faire de mal...). Remarquez que dans notre dessin, nous avons prévu un petit panneau dans lequel nous écrirons le nom du destinataire de la carte, afin de la personnaliser quelque peu. Vous pouvez opter pour un personnage qui parle ou même ne pas mettre d'adresse du tout. C'est à vous de voir.



6 Nous passons maintenant à la page 2 du document ProPage, pour créer l'intérieur de la carte. Libre à vous d'y mettre ce que vous voudrez : images, poèmes, déclarations d'amour... Chacun pourra laisser libre cours à son imagination. Faites simplement attention à bien vous rappeler que la gouttière représente la pliure de la carte. On peut y placer une image, mais il est préférable d'éviter d'y mettre du texte.

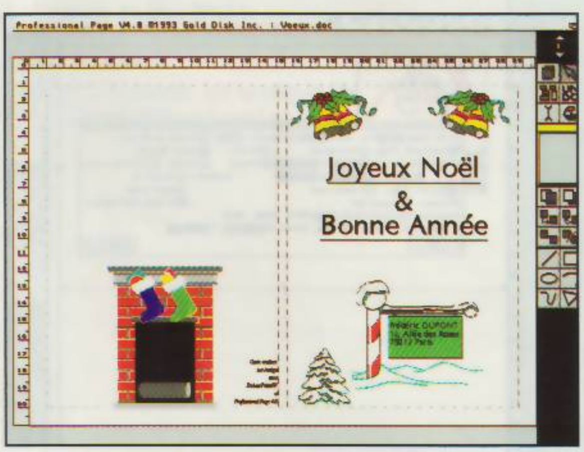
LISEZ
ES DE VŒUX

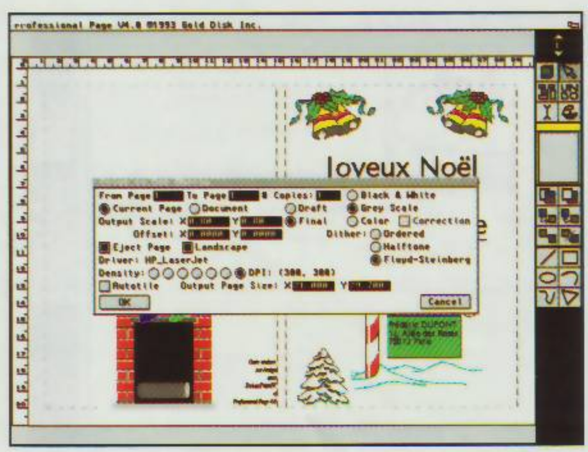




3 Nous allons maintenant utiliser les services de Professional Page. Créez deux pages de 29,7 x 21 cm (format A4 «renversé»), l'une pour le recto de notre carte, l'autre pour son verso. Pour chaque page, reproduisez les valeurs (format, marges, colonnes et gouttière) présentées dans le requester ci-dessus. Il faudra évidemment penser lors de l'impression à retourner à nouveau la page (mode paysage).

4 Nous allons créer la page d'ouverture de notre carte, représentée par la boîte de droite à l'écran. Créez quelques boîtes supplémentaires et disposez-les selon votre goût, puis importez les brosses dessinées tout-à-l'heure. Ne surchargez pas trop, afin de garder à la carte un minimum de lisibilité.

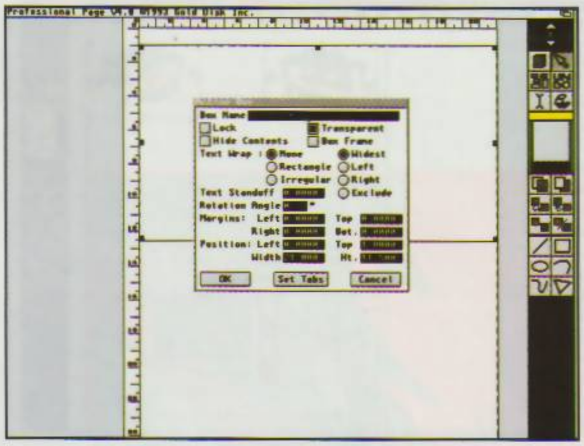


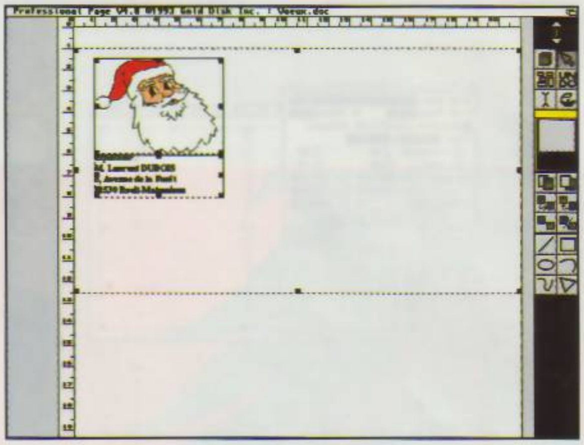


7 Nous revenons maintenant à la première page de notre document pour y créer le dos de notre carte de voeux, sur la partie gauche de la page. Là encore, chacun pourra y mettre ce qu'il voudra, c'est une simple question d'imagination. On peut aussi tout simplement la laisser blanche. Ici, nous avons choisi un cheminée assez sobre, avec un petit texte précisant que la carte a été réalisée avec un Amiga...

8 Il ne reste maintenant plus qu'à imprimer... Pour faire du recto-verso, il faut d'abord imprimer la première page du document, puis la seconde au dos de la première. N'oubliez pas de régler la sortie en mode Landscape (paysage), afin de remettre notre page dans le bon sens. Attention sur une imprimante Laser, le placement risque de poser problème, à cause de la marge inhérente à ce type de matériel.

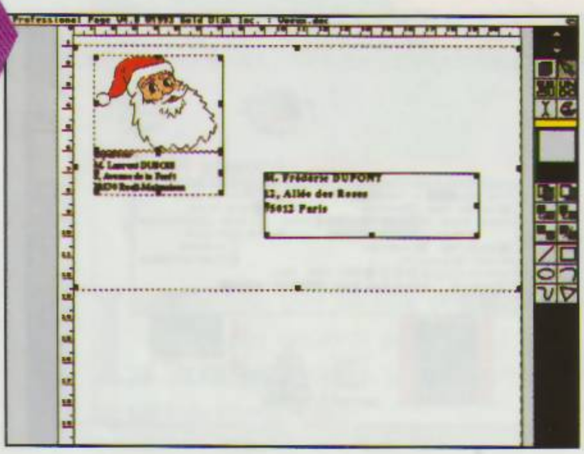
FACILE

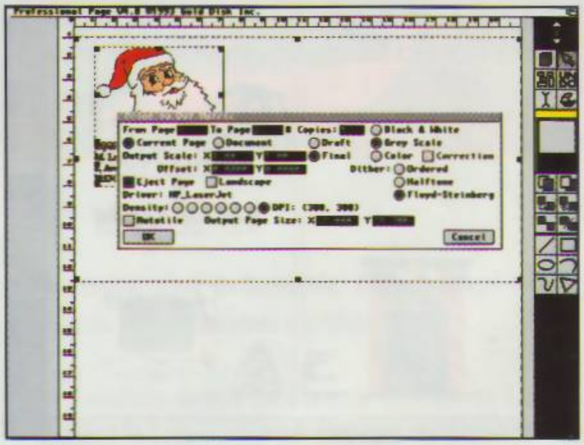




9 Et pendant que nous y sommes, pourquoi ne pas en profiter pour créer également de belles étiquettes à placer sur nos enveloppes ? Evidemment, rien n'est plus simple. Pour ce faire, il suffit de créer dans une nouvelle page, une boîte de 21 cm de large sur 11,5 de haut. Ces dimensions correspondant à peu près à celle d'une enveloppe de correspondance classique, qui mesure généralement 22,5 x 11,6 cm.

10 Commencez par placer une petite image sympathique dans la boîte représentant l'enveloppe. Le plus simple est encore de reprendre l'une de celles utilisées à l'intérieur de la carte. Ici, nous avons choisi notre Père Noël, mais évidemment, le choix vous appartient totalement. En dessous, placez vos coordonnées, précédées de la mention «Expéditeur :», cela fera plaisir aux P&T en cas d'incident...





11 Placez maintenant l'adresse du destinataire, écrite avec une police claire et sans fioritures. Choisissez une taille en points assez grosse mais pas trop pour ne pas donner une crise cardiaque au facteur... Nous avons choisi du Times 14 points, qui donne un résultat assez similaire à ce que l'on obtient manuellement. Attention en plaçant l'adresse à bien laisser une place libre pour le timbre !

12 Et voilà le travail. Il ne reste maintenant plus qu'à imprimer cette page sur une enveloppe, à y insérer la carte de voeux, à y coller un timbre et à expédier le tout. Une fois la première carte créée, il suffira de modifier le nom et l'adresse du destinataire pour en sortir de nouvelles. Bien sûr, on pourrait tout recommencer à chaque fois, mais dans ce cas, mettez vous au travail dès maintenant !

LE TOP DU DP

Selection Special A1200

3188 Relokick 1.3 Pour passer du systeme 3.0 au 1.3
3191 Giger Tetris Une version de Tetris en 256 couleurs
3364 Planet Groove de Team Hoi la 1ere demo pour 1200
3594 Demo 1200 de Digital La demo officielle de Commodore
3709 Aga Soft Compilation d'utilitaires pour 1200 (3)
3782 Motorola Invaders II Jeu DP en 2 disquettes pour 1200
3972 Klondike Aga Un jeu de solitaire en 256 c (3 disks)
3985 How to code V7 ou comment programmer en 3.0
3986 Raw Aga Converter 2 utilitaires pour convertir les images
3987 Aga Converter IFF et GIF pour la programmation
3990 Action Replay MKIV la version soft de la celebre cartouche

LES NOUVELLES DEMOS POUR AMIGA 1200

3832 CHROMAGIC de Dual Crew
3867 NOP AGA de Muffbusters
3868 PANTA RHEI de Talent
3900 MINDWARP de Team Hol
3932 AGA DEMO de DCS
3933 FAST TRACK de Intense
3934 KID de Movement

CD ROM

CD 17Bit (2 CD)	350 Frs
CDDP 1,2 ou 3	250 Frs
CD Amiga Aminet	250 Frs
CD Demo 1 ou 2	250 Frs
CD mensuel Fred Fish	300 Frs
CD Audio d'Allister Brimble	119 Frs

Pour les musiciens pressage de CD Audio a partir de vos musiques Amiga 900 Frs le Compact Disc

NOUVEAUTES MEGADEMOS & MUSIC-DISKS

3914	Water Proof	Illusion
3915	Demon's Rage	Nerve Axis
3916	Clairvoyance	Absolute
3918	Dream Tripping	Digital
3920	Internal Exile	Perseus
3921	Aluminium	Syntex
3922	Snake Rider	Nova (2 disks)
3924	Image	Polaris
3931	Groovy	Lemon

(Toutes ces disquettes sont compatibles 1.3, 2.0 et 3.0)

CATALOGUE COMPLET EN 2 DISQUETTES 15 Frs

COLLECTIONS DISPONIBLES

PHOENIX DP	1 - 4000 et plus
FRED FISH	1 - 930 et plus
CAM	680 - 820 et plus
AMOS DP	1 - 359
DPAT	1 - 39 et plus
17 BIT SOFT.	1 - 2301
LSD Legal Tools	1 - 130
SCOPE	1 - 220
X ' AGA	1 - 34
Assassins Games	1 - 130

TARIFS DP

(Frais de port inclus)
de 1 à 9 disks : 20 frs
de 10 à 49 disks : 14 frs
50 disks et plus: 10 frs

ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE, MANDAT OU CB

option envoi colissimo + 10 Frs
option recommandé + 15 Frs
contre remboursement + 50 Frs

POWERPACKER PROFESSIONAL V.4
De Nico Francois
Le cruncher le plus efficace enfin disponible
(Incluant: PPShow, PPMore, PPAnim, PPType, RemapInfo, PPLib, ReqTools etc...)
VERSION FRANCAISE
Compatible 1.3/2.0/3.0 **150 Frs**

PHOENIX-DP

BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel: 59 82 95 00

ANCIENS NUMEROS

25 FRANCS

N°31 N°32 N°33 N°34 N°35 N°36 N°37N°38 N°39 N°40 N°41 N°42 N°43 N°44

■ **N°45** Choisissez votre imprimante - Les dessous du 600 - l'Amiexpo Berlin - l'Amiga a Briançon - BD 3D
■ **N°46** Minitelement votre - Nouvelle formule - Donnez du relief a votre Amiga - Cours de musique - A2300 YC, Devpacs3, Scala 500
■ **N°47** Gagnez de l'argent avec votre Amiga ! - Nouveau lecteur CDROM - A570 - Comparer - Réaliser
■ **N°48** Upgradez votre Amiga - 1MO de plus pour A600 - Interview de Commodore France - l'Amiga au Québec -
■ **N°49** Cartes graphiques : annoncez la couleur - Scoop : l'amiga 4000 - Reportage : Atacom et Bus Plus
■ **N°50** Dossier : Heureux qui communique - Amiexpo de Cologne - Amos, le retour - Exellence!3
■ **N°51** Nouveau A1200 - Les cadeaux de moins de 500F - Amiga et BD - Opal Vision, Cinemorph, UIK, Acad Translator
■ **N°52** Que faire avec son amiga - Devenez scénariste de BD - Multimédia maker, Glock, Aladdin 4D
■ **N°53** Jeux : toutes les nouveautés - Le chalet des cadets - Morph Plus, Final copy 2, Carte Proteus, ADC16, SAS C
■ **N°54** Programmation trois niveaux : débutant, avancé, expert - Imagina 93 - Duel a l'écran - Deluxe Paint AGA, Pagesetter 3, Image FX
■ **N°55** Les péripheriques A1200 - Les jeux a distance - Réalisez votre Home studio - BBS mode d'emploi, True Paint, Bar & pipes 2.0
■ **N°56** La console Amiga - Gare aux virus - Propage 4, Prowrite 3.3.2, Avideoyc, M1230XA
■ **N°57** Home vidéo : Part II - l'Amiga au salon de la vidéo et du son - Real 3D Turbo, Directory Opus...
■ **N°58** La nouvelle console Amiga CD32- Le multimédia, qu'est-ce que c'est ? - 2in, Amiquest, AD Pro...
■ **N°59** Réalité virtuelle - console CD32 : tous les jeux présents et a venir - A1208, Brilliance, DCMS II
■ **N°60** Bien choisir son imprimante - CD-ROM, CD+G,CD-V... Tout ce qu'il faut savoir - Les premiers titres CD32 - Vidi 12, KVS-DHD, Overdrive

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP a :
MCM AMIGA REVUE 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 Alfortville.

Cochez les cases correspondant a votre choix.

❑ N°31 ❑ N°39 ❑ N°47 ❑ N°55 ❑ N°32 ❑ N°40
❑ N°48 ❑ N°56 ❑ N°33 ❑ N°41 ❑ N°49 ❑ N°57
❑ N°34 ❑ N°42 ❑ N°50 ❑ N°58 ❑ N°35 ❑ N°43
❑ N°51 ❑ N°59 ❑ N°36 ❑ N°44 ❑ N°52 ❑ N°60
❑ N°37 ❑ N°45 ❑ N°53 ❑ N°38 ❑ N°46 ❑ N°54

Je commande ....anciens numéros au prix de 25 F le numéro.
Total...........F + 8F de frais de port.

DomTom et étranger + 5F de port (supl)

Nom.......................Adresse.......................
....
....
Ville...
Pays..



AMIGA 2000 BLACK LINE

Certains lecteurs attentifs auront sans doute été intéressés par la perspective de posséder, comme José Barinaga, un "Amiga 2000 customisé noir mat"...



Bomber son Amiga n'est pas bien difficile en soi mais il faut être méthodique.

Je vous avoue que j'ai, moi aussi, craqué à cette idée et je vous propose donc de modifier, ainsi que je viens de le faire, votre machine.
Attention : cette manip n'est vraiment valable que pour les Amiga 2000 et, dans les autres cas, peut invalider votre garantie !

Bomber son Amiga n'est pas bien difficile en soi mais il faut être méthodique. Vous devrez donc prévoir suffisamment de peinture : 2 bombes standard suffisent pour une unité centrale et un moniteur, sachant que vous devrez passer au moins deux couches pour bien uniformiser le tout. Prévoir aussi des vieux journaux pour protéger votre zone de travail et du White Spirit si un malheur (aïe ! La moquette...) arrivait malgré tout !
De préférence, bombez au dehors, ce qui vous évitera des problèmes, notamment d'inhaler trop de gaz propulseur et (surtout !) d'empester votre appart...

Allez, on y va...

Démontez tout d'abord soigneusement le capot de l'unité centrale. Le stick "Commodore Amiga 2000" situé sur l'avant s'enlève facilement et vous enlèverez aussi la fine couche adhésive teintée (beige) qui se trouve à l'arrière pour vous retrouver avec un beau stick transparent avec graphisme blanc que vous pourrez recoller alors directement sur votre peinture, à son emplacement d'origine.

Bombez ensuite le capot sans scrupule, vous verrez, il adorera ça ! Plus délicat maintenant, il faut intervenir sur l'unité centrale elle-même, certaines zones apparaissant en effet à l'extérieur, essentiellement en bas et sur l'avant.
Prenez garde à protéger avec du scotch les Led, les prises clavier et souris/joystick.
Bomber l'arrière ne m'a pas paru franchement indispensable...
Pour ce qui concerne le(s) lecteur(s) de disquettes interne(s), vous pourrez protéger efficacement les délicats mécanismes en insérant tout simplement une disquette sacrifiée.
Moniteur et éventuel lecteur externe ne devraient pas plus poser de problèmes si vous veillez bien à démonter les coffrages et à éviter de bomber directement sur les composants.
Le gros problème, c'est bien sûr le clavier car il faut évidemment que les touches restent identifiables.

Les soluces de tonton

Solution cheap : bomber le capot plastique, puis directement le clavier (précédemment démonté quand même...), coller dessus du Letraset blanc (lettres auto-adhésives) et vernir (mat) le tout. Ca aurait d'ailleurs pu être une solution pour les possesseurs d'autres modèles que le 2000... mais vous allez voir que ça n'est pas si évident que ça...
Inconvénient : le résultat risque d'être décevant (lettres mal posées, décentrées, abîmées, etc...), le vernis peut occasionner des dysfonctionnements (ça colle, vous savez !) mais surtout, l'acidité de la sueur de vos petits doigts

boudinés finira tôt ou tard par attaquer le vernis et en venir à bout (même si vous en avez pourtant tartiné 10 couches !) et vous vous retrouverez alors avec une espèce de chose lépreuse (noir+crasse+beige), avec votre Letraset passablement vérolé, bref, l'innommable, l'immonde, le beurk !
A déconseiller, donc...

Solution classe : Commodore a lancé, il y a quelque temps, le CDTV, machine véritablement révolutionnaire, préfigurant d'ailleurs la CD[32]. Cette machine, pour ceux qui ne le savent pas, était, en fait, un A500 habillement camouflé en lecteur Compact Disk de salon, et, pour parfaire encore plus l'illusion, était du plus beau noir.
Pour permettre de le transformer ultérieurement en micro-ordinateur à part entière, un lecteur, une souris et un clavier assortis ont été mis un peu plus tard sur le marché.
Vous avez compris, bien sûr, où je veux en venir : eh oui !...
Le CDTV ayant fait le "flop" que l'on sait, ces périphériques, eux, sont toujours disponibles, à l'heure où ces lignes paraissent, auprès de votre revendeur agréé Commodore...
Inconvénient : un clavier CDTV vous



La minutie et la patience sont nécessaires pour obtenir un bon résultat.

coûtera environ 800F ce qui, déjà, est cher, mais, en plus, il vous faudra modifier vous-même le câble de connexion car il est malheureusement différent des câbles standard. Si vous manipulez peu ou prou le fer à souder, ça ne devrait pas être très difficile de vous en sortir et une fiche DIN mâle, de type Midi, fera parfaitement l'affaire.
Si vous êtes pinailleur (et je ne vous en voudrai pas car j'en suis un !), vous pourrez parachever votre chef-d'oeuvre en grattant délicatement les lettres CDTV blanches qui se trouvent sous le sigle Commodore et, comme moi, agrémenter le tout (clavier et unité centrale) de filets de scotch vernis rouge (ou autre, d'ailleurs !).

Y'en n'aura pas pour tout le monde !

Utilisateurs A500, A500+ ou A1200, je sais que vous trépignez d'impatience et que vous êtes, vous aussi, salement tentés de relooker votre bécane, mais n'oubliez pas qu'il vous faudra résoudre l'épineux problème de la connexion du clavier interne, ce qui n'est pas une mince affaire, je me permets de vous le dire ! Si, malgré cette mise en garde, vous cédiez tout de même à la tentation (l'encombrement clavier est, semble-t-il le même, et ce, quelle que soit la machine), n'oubliez pas que vous l'aurez fait à vos risques et périls...

Tonton Antoine ■

LA BOUTIQUE SERVICO

DÉCEMBRE

JEU - UTILITAIRE - GRAPHISME - VIDEO - MULTIMEDIA - FORMATION - DEVELOPPEMENT BORNE INTERACTIVE - S.A.V. - DEPANNAGE - DEMO - SHOWROOM

MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H SANS INTERRUPTION (BUS: 6-7-7-8-41-81)

GARANTIE SERVICO: 1 AN PIECES ET MAIN D'OEUVRE

SERVICONEWS

LA CONSOLE CD 32 CHEZ SERVICO !

CD double vitesse 300 Ko/s
AGA 262000 coul/16 M
68EC020 - 14 Mhz, Ram 2 Mo
Format CD, CD Audio/
CD+G/ CD TV / Photo CD
Sortie SVHS / Pal / NTSC **2490 F.**

AMIGA 1200 ....2490 F
AMIGA 1200 + HD 42 Mo ....3490 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo ....3790 F
AMIGA 1200 + HD 85 Mo ....4280 F
AMIGA 4000 / 30:
68030 / 25 Mhz 2 Mo, HD 80 Mo: ...8990 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 120 Mo: 14590 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 260 Mo: **15690 F**

MONITEURS

Moniteur 1803 .... 1190 F
Moniteur 1085 s .... 1490 F
Moniteur 1942 .... 3490 F

CARTES GRAPH.

Carte DCTV 16 M couleurs .... 2490 F
GVP VISION 24 .... 13990 F
Opal Vision .... 6490 F
Retina 2 Mo .... 3990 F
Picasso II 2 Mo .... 2590 F
Rainbow III .... 17671 F

CABLES

NAPPE 2" 1/2 - 3" 1/2 .... 200 F
NAPPE 2" 1/2 - 2"1/2 .... 50 F
Cable PERITEL .... 99 F
Adapteur 25 BD / 15 SVGA .... 130 F

PERIPHERIQUES

Tablette Graphique Kurta A4 .... 6490 F
Tablette Génius GT 906 .... 2990 F
Lecteur 3"5 externe .... 590 F
DSS + ... 990F
Syquest 88 C .... 5570 F
Alimentation externe
A500/A600/A1200 .... 690F
SIMM A4000 4 Mo .... 1390 F
Vortex 486 DX 25 Mhz .... 5560 F
Modem Fax / Minitel .... 1990 F

CARTES ACCELE.

A 1230 Turbo 68EC030 à 40 Mhz ... 2990 F
A 1230 Turbo/1 Mo, Ram 32 bits ... 3990 F
A 1230 Turbo/4 Mo, Ram 32 bits
+ Copro. 68882 à 40 Mhz .... 5190 F
BLIZZARD .... 2350 F

SERVIREPRISE

DISQUE DUR 2" 1/2	60Mo	80 Mo	120 Mo	170 Mo	210 Mo
40 Mo		1390 F	2190F	2790F	3190F
60 Mo			2090F	2690F	3090F
80 Mo				2590F	2990F
120 Mo					2840F

DISQUE DUR 3"1/2	170Mo	210 Mo	260 Mo	340 Mo	452 Mo
80 Mo	1540 F	1740 F	2040F	2740F	3640F
120 Mo	1240 F	1590 F	1990F	2590F	3490F
170 Mo		1440 F	1740F	2440F	3340F
210 Mo			1640F	2340F	3240F
260 Mo				2190F	3090F
340 Mo					2990F

Tous nos disques durs sont formatés et testés Nous vous offrons des images Ham 8 et Démo ! plus 10 Mo de Freeware !

SCANNER

EPSON GT 6500) .... 9900 F
EPSON GT 8000 (couleur) .... 13900 F
MIGRAPH (à main) pour Amiga .... 4990 F
SCANNER (à main) 64 niv. de gris .. 1290 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX .... 1790 F
CANON BJ 200 .... 2490 F
Seikosha SL 90 + 24 aig. .... 1690 F
HP Laser Jet IV L .... 5890 F
EPSON Stylus 800 .... 2590 F
H.P. Deskjet 510 .... 2690 F
H.P. Deskjet 550 C (couleur) .... 4990 F
PANASONIC KXP 1170 .... 1490 F

GENLOCKS

Genlock g-lock c/syc/pal .... 3790 F
Vidéomaster .... 9950 F

DISQUES DURS

HD A600/A 1200 42 Mo .... 1090 F
HD A600/A 1200 62 Mo .... 1390 F
HD A600/A 1200 85 Mo .... 1890 F
HD A600/A 1200 125 Mo .... 2590 F
HD A600/A 1200 170 Mo .... 3190 F
HD A600/A 1200 210 Mo .... 3690 F

LOGICIELS PRO

Broadcast Titler 2 .... 1390 F
Scala Vidéo Titler .... 690 F
Deluxe Paint IV AGA .... 835 F
Kindworks 3 .... 412 F
Maxiplan 4 .... 412 F
The Art Departement Pro 2 .... 1690 F
Scala Vidéo Studio .... 1990 F
Fun Color .... 890 F
Morphus .... 490 F
Morph+ (ASDG) .... 1490 F
Imagine 2 .... 1990 F
Broadcast titler 2 .... 1390 F
Flammitel 2 .... 490 F

ONDULEUR

400 VA .... 1680 F
600 VA .... 2590 F

PAYEZ EN 4 FOIS SANS FRAIS À PARTIR DE 4000F À PARTIR DE 10000F ET PLUS, PAIEMENT EN 10 MENSUALITÉS APRÈS ACCEPTATION DU DOSSIER

Centre agrée Commodore, Compaq, H.P.

NOM ADRESSE
VILLE: CP TEL.: MON ORDINATEUR :

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

TRANSPORT: COLIS POSTAL / COLISSIMO JUSQU'A 1 Kg: 50F CONTRE REMBOURSEMENT: 80 F
PAR TRANSPORTEUR: DE 2 A 10 Kg: 135F CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 80 F. AU DESSUS DE 10 Kg NOUS CONSULTER

CHEQUE DATE SIGNATURE

90, BD. DE LA LIBERATION 13004 MARSEILLE TEL. 91.92.64.80 - FAX : 91.42.48.93 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS DEMANDEZ ALAIN OU VICTOR

GROS PLAN

SPÉCIAL A.B.E.

ArtioDactyl Block Editor est un logiciel à la fois puissant et simple d'emploi, mais derrière lequel se cache la complexité naturelle d'AmigaDOS. Nous avons reçu une telle avalanche de courrier à son sujet que nous avons préféré laisser son auteur, Pierre Philippe Launay, répondre à vos questions.

A.B.E est un éditeur de secteurs, c'est-à-dire un logiciel qui permet de visualiser et de modifier la structure même des volumes AmigaDOS (disquettes et disques durs). Les dernières versions ont de plus apporté une fonction de réparation automatique des volumes abîmés, très appréciable même dans les cas les plus désespérés. Pierre Philippe Launay a très gentiment accepté de répondre aux questions qui reviennent le plus souvent dans votre courrier.

Peut-on modifier avec A.B.E. le contenu d'une disquette au format non-DOS ?

Ce type de disquette ne se voit que pour certains jeux ou démos souvent issus du portage d'une autre machine. Avec A.B.E., il suffira de cliqueter sur le bouton « Mode Old » : on se retrouve alors avec une édition classique en ASCII et en hexadécimal. On peut également utiliser ce procédé pour réparer même des disquettes PC si l'on dispose de CrossDOS (NDLR : CrossDOS est disponible en standard depuis le Workbench 2.1, ou dans le DP pour les versions antérieures).

Mon disque dur a été rendu invalide, et je n'ai plus accès à mes fichiers. J'ai essayé divers réparateurs sans succès. Je pourrais bien reformater, mais le problème est que mon disque dur contient mes derniers travaux et que je n'ai pas encore réalisé de copie. A.B.E. pourra-t-il me sortir de cette impasse ?

Oui, car A.B.E. vérifie en profondeur tous les octets de votre disquette ou disque dur. Il suffit de sélectionner le menu « Bélinogramme option complète» (touche Amiga C) puis de patienter : comptez de 1 à 15 minutes pour réparer un disque ou une disquette fortement endommagée.

Comment modifier les vies infinies dans un jeu ?

Il faut tout d'abord réaliser une copie de votre jeu à l'identique puis ne travailler que sur cette copie. Jouez avec votre copie jusqu'à la modification d'un élément vital (perte d'une vie, invisibilité, etc.). Sauvez la partie. Cherchez des différences avec l'utilitaire « Fast File Comparisoner » de la disquette Source. Celui-ci vous indiquera les différences entre l'original et sa copie. Notez le numéro de page et les octets modifiés. Lancez alors la routine « SuperList » d'A.B.E. pour vous positionner directement au début de ce fichier de sauvetage des parties. Placez-vous sur la page de données indiquée par Fast File Comparisoner grâce au « bouton de pagination » en haut à gauche. Modifiez l'octet précédemment trouvé et essayez le résultat. Par tâtonnements successifs sur cet octet, vous trouverez rapidement la valeur optimale. Rappelons cependant que vous n'avez pas le droit de diffuser un logiciel ainsi transformé.

Comment modifier les paramètres vitaux d'un utilitaire (pile, couleurs, etc.) ?

Le procédé est le même que pour changer les vies infinies.

Comment créer un fichier invisible ?

C'est un peu plus technique, et il y a de nombreuses possibilités décrites dans le manuel (une quinzaine). La première grande possibilité consiste tout simplement à cacher le fichier directement sur le bloc BitMap, c'est-à-dire sur le bloc qui gère le plan d'occupation du volume. On repère d'abord le premier bloc du fichier à cacher grâce au sélecteur de fichier SuperList. Connaissant maintenant cette valeur, il ne reste plus qu'à aller sur le bloc BitMap (touche F8) puis à déplacer la souris sur le numéro de notre bloc. On cliquette dessus pour visualiser d'un seul coup d'oeil tous les emplacements du fichier sur le volume et on ferme en marquant ces emplacements comme étant disponibles : chaque bloc de la BitMap est soit disponible et de couleur marron, soit occupé et en blanc. Le changement d'état blanc/marron se fait tout simplement en cliquetant sur le bloc à cacher ou montrer. La deuxième grande possibilité consiste à modifier la valeur de la première page d'un fichier lorsqu'on est sur un bloc répertoire. Vous trouverez toutes les explications dans le manuel.

Comment créer une disquette avec un format spécial ?

Créez tout d'abord un fichier, par exemple un texte, avec votre logiciel favori. Prenez ensuite une disquette déjà formatée et positionnez-vous sur le bloc numéro 2. Importez le fichier de texte grâce à la fonction « Charger en... ». Il ne reste plus qu'à dupliquer ce motif sur toute la disquette grâce à l'option « Sauver en... » en choisissant l'option bloc et en indiquant 2 à 1 759 comme valeurs de blocs limites.

Comme détourner l'action des cartouches électroniques et me protéger ainsi contre les indélicatesses ? Peut-on également éviter d'être « craqué » par des utilitaires du genre Resource ?

Une précision d'abord : Resource est un utilitaire permettant de retrouver les sources d'un logiciel, directement à partir du logiciel lui-même. Sinon, il suffit d'ajouter la routine « Anordic » de la disquette Source dans votre propre codage et de bien comprendre la partie du manuel d'A.B.E. expliquant tous les types de protection.

Propos recueillis le 6 novembre 1993. ■

COMMENT CHOISIR UN MONITEUR ?

Depuis l'avènement du Workbench 2.0, l'Amiga est capable de générer un affichage de résolution et de nombre de couleurs variables. A tel point que ce qui était auparavant évident peut maintenant devenir un véritable casse-tête : quel moniteur choisir ?

L'éditeur de mode d'affichage (ScreenMode) permet de choisir non seulement la résolution du Workbench, mais aussi les fréquences horizontales et verticales suivant le moniteur.

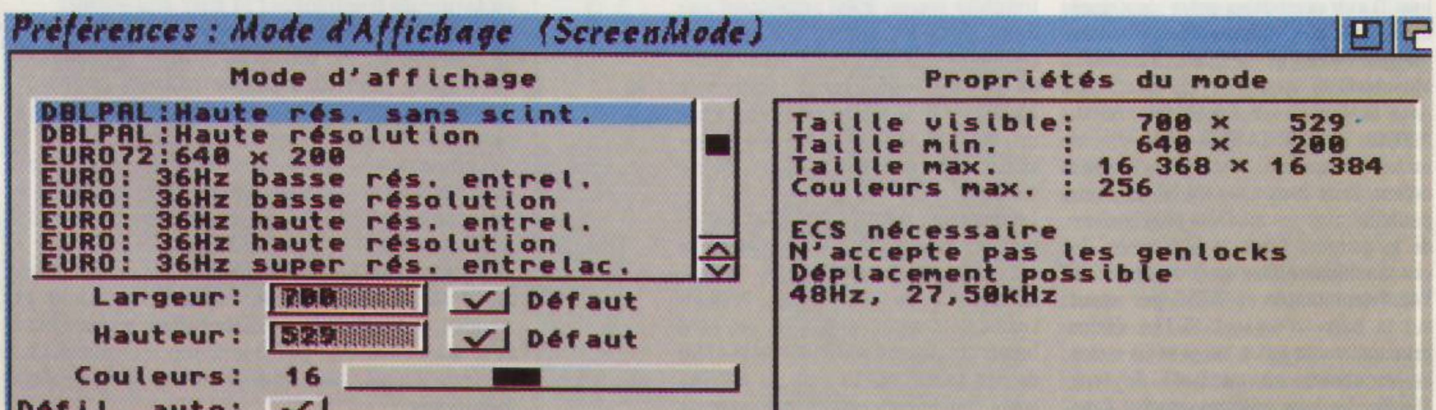
Il est bien loin le temps des premiers modèles d'Amiga qui ne savaient générer autre chose qu'un signal PAL conventionnel, compatible avec quasiment tous les moniteurs du marché et même la télévision familiale... Historiquement parlant, la première pierre de l'imbroglio cathodique dans lequel nous nous trouvons maintenant, fut posée par l'Amiga 2000 et son fameux Flicker-Fixer, qui désentrelaçait les fameux modes entrelacés (si, si, c'est possible) : déjà, il obligeait son heureux propriétaire à faire les frais d'un moniteur de type VGA ou SVGA.
Mais c'est le Workbench 2.0 qui mit véritablement le feu aux poudres, avec sa gestion de modes d'écrans aussi différents que nombreux, dont la plupart, notamment le fameux mode Productivité, ne se contente pas d'un moniteur standard de bas de gamme.
Enfin, le Workbench 3.0 et ses chips AGA, capables d'afficher jusqu'à 256 couleurs dans toutes les modes existants, finit d'enfoncer le clou. A moins d'avoir de gros moyens et d'aller taper dans le très haut de gamme, il n'est définitivement plus possible de trouver le moniteur idéal convenant à tous les modes.

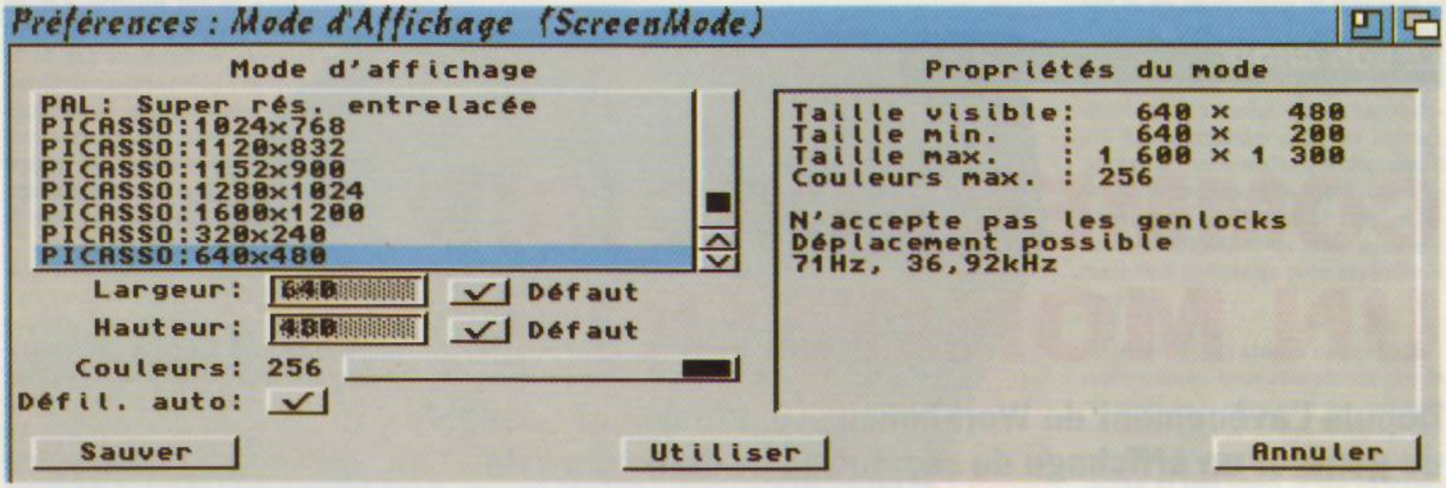
Est-ce bien cathodique ?

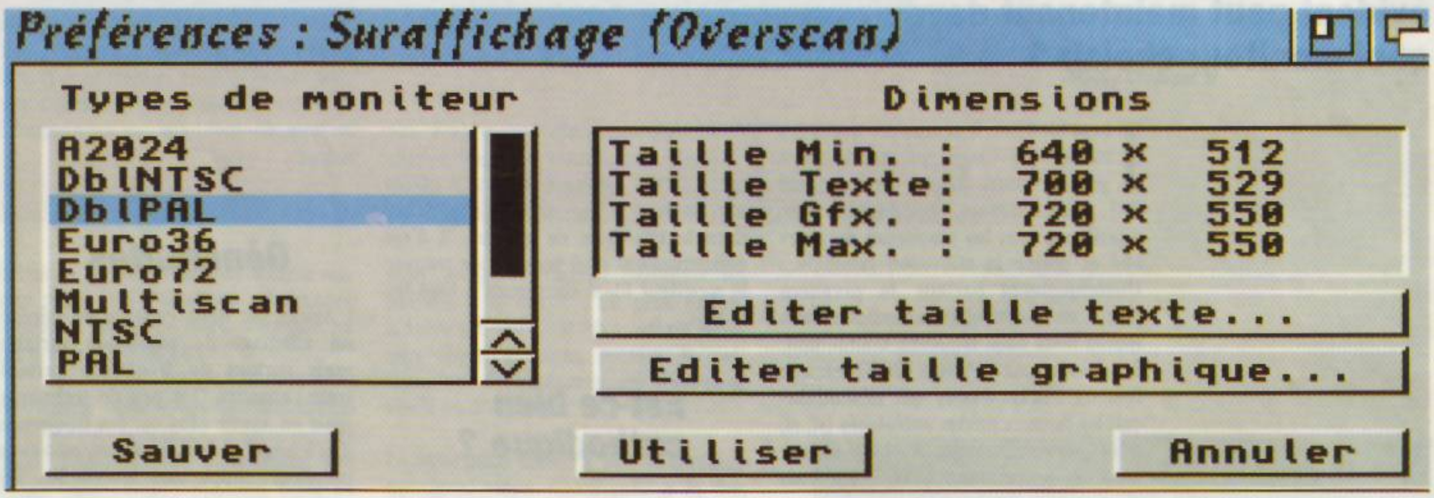
La question doit donc être posée en sens inverse. Comme disait ma grand-mère : « un gros problème n'est qu'une suite de petits problèmes ». En d'autres termes, avant d'opter pour un moniteur lambda simplement parce que sa publicité, ou son prix, ou bien les deux, sont plus alléchants que celle du moniteur gamma, il faut commencer par s'interroger très profondément (pas trop quand même, ça pourrait finir par faire très mal) sur l'utilisation que l'on désire faire de son matériel. Car un ordinateur principalement dédié au jeu ne s'équipera évidemment pas de la même manière qu'un ordinateur essentiellement consacré à la bureautique (traitement de texte, mise en page, etc.) ou à l'image de synthèse. Le budget dont on dispose joue bien entendu également un rôle prépondérant dans le choix de son moniteur.
C'est pourquoi nous allons vous présenter les différents types de moniteurs utilisables avec l'Amiga non pas par catégorie technique (VGA, SVGA, multisynchrone, etc.), mais plus logiquement par intention d'utilisation : nous allons présenter de manière généraliste les besoins de chaque utilisateur, en fonction de ce à quoi il destine son Amiga. Pour la même raison, nous ne vous proposerons pas de « choix de la rédaction », comme nous l'avions fait pour les imprimantes dans notre dernier numéro, mais laisserons à chacun le soin et l'initiative de se diriger vers le type de moniteur lui convenant le mieux.

Généralités

L'Amiga est donc capable de générer un affichage de résolution variable, mais surtout de fréquence variable (voir l'encadré "Un peu de technique" pour en savoir plus sur les fréquences d'affichage). Il faut donc soit trouver un moniteur supportant toutes les fréquences que l'on sait pouvoir utiliser un jour ou l'autre, soit plus simplement s'interdire définitivement l'utilisation de certaines fréquences, donc de certains modes d'écrans.
La fréquence « par défaut » de l'Amiga est de 50 Hz en vertical, et 15,6 KHz en horizontal (60 Hz et 15,72 KHz pour les Amiga NTSC). En Workbench 1.3







(A500, A2000), à moins de disposer d'un Flicker-Fixer ou d'une carte graphique, c'est également la seule fréquence que l'Amiga soit capable de générer. Dans ce cas, le moniteur standard de Commodore, le 1084S (et ses prédécesseurs, comme le 1083, le 1083S, etc.) convient parfaitement, et il n'est nul besoin d'aller chercher plus loin. D'autres modèles quasi-identiques mais portant l'estampille d'autres marques existent : Philips, Thomson, Mitsubishi...

Avec le Workbench 2.0 (A500+, A600, A3000) et 3.0 (A1200, A4000), la même fréquence est utilisée par défaut, sans doute pas soucis de compatibilité avec les modèles plus anciens de la gamme. Ainsi, le boot-menu de ces machines utilise toujours le mode PAL (commutable en NTSC par appui sur la barre d'espace). Si l'on désire principalement jouer, on peut en rester là, et choisir un moniteur de type 1084S : les jeux utilisent en effet dans 97% des cas, le mode d'écran par défaut.

Ce type de moniteur sera d'ailleurs certainement choisi par la majorité des possesseurs d'Amiga 500+, 600 ou 1200, et ce pour plusieurs raisons : dans un premier temps, c'est lui qui est proposé par Commodore et la plupart des revendeurs en accompagnement de l'unité centrale. Dans un second temps, c'est le moins cher. Et dans un troisième temps, il est amplement suffisant pour les applications les plus courantes : dessin avec DeluxePaint, un peu de traitement de texte avec FinalCopy II de temps en temps, voire un chouïa de mise en page avec Professional Page une fois tous les 36 du mois...

Le problème devient donc plus embêtant dès que l'on veut s'attaquer à une utilisation légèrement plus « professionnelle » de son Amiga. Prenons l'exemple d'un infographiste, qui aura besoin de pouvoir visionner le résultat de son travail en 16 millions de couleurs, ou encore du maquettiste en PAO (je sais, je sais, il ne sont pas nombreux sur Amiga) qui souhaite pouvoir

VGA, SVGA... QUID ?

Le Video Graphics Array (VGA) et le Super Video Graphics Array (SVGA) proviennent tout droit du monde PC. Il s'agit de cartes offrant aux compatibles IBM des modes graphiques certes intéressants, mais aux exigences élevées en terme de fréquences (31 KHz minimum).
De fait, les constructeurs de moniteurs destinés au marché du PC ont petit à petit abandonné, sans doute pour de sombres raisons de réduction des coûts de fabrication, les fréquences les plus basses, tombées en désuétude.
La plupart des moniteurs VGA ne sont donc capable d'afficher que du 31 KHz, tandis que les moniteurs SVGA peuvent osciller entre 31 KHz et 38 KHz.
A moins de posséder un Flicker-Fixer (en standard sur l'A3000 ou en option sur A500 et A2000), le mode PAL 15 KHz utilisé par les jeux et démos ainsi que par beaucoup d'applications anciennes, est donc inexploitable avec de tels moniteurs.

L'éditeur Overscan n'influe en rien sur les fréquences de balayage.

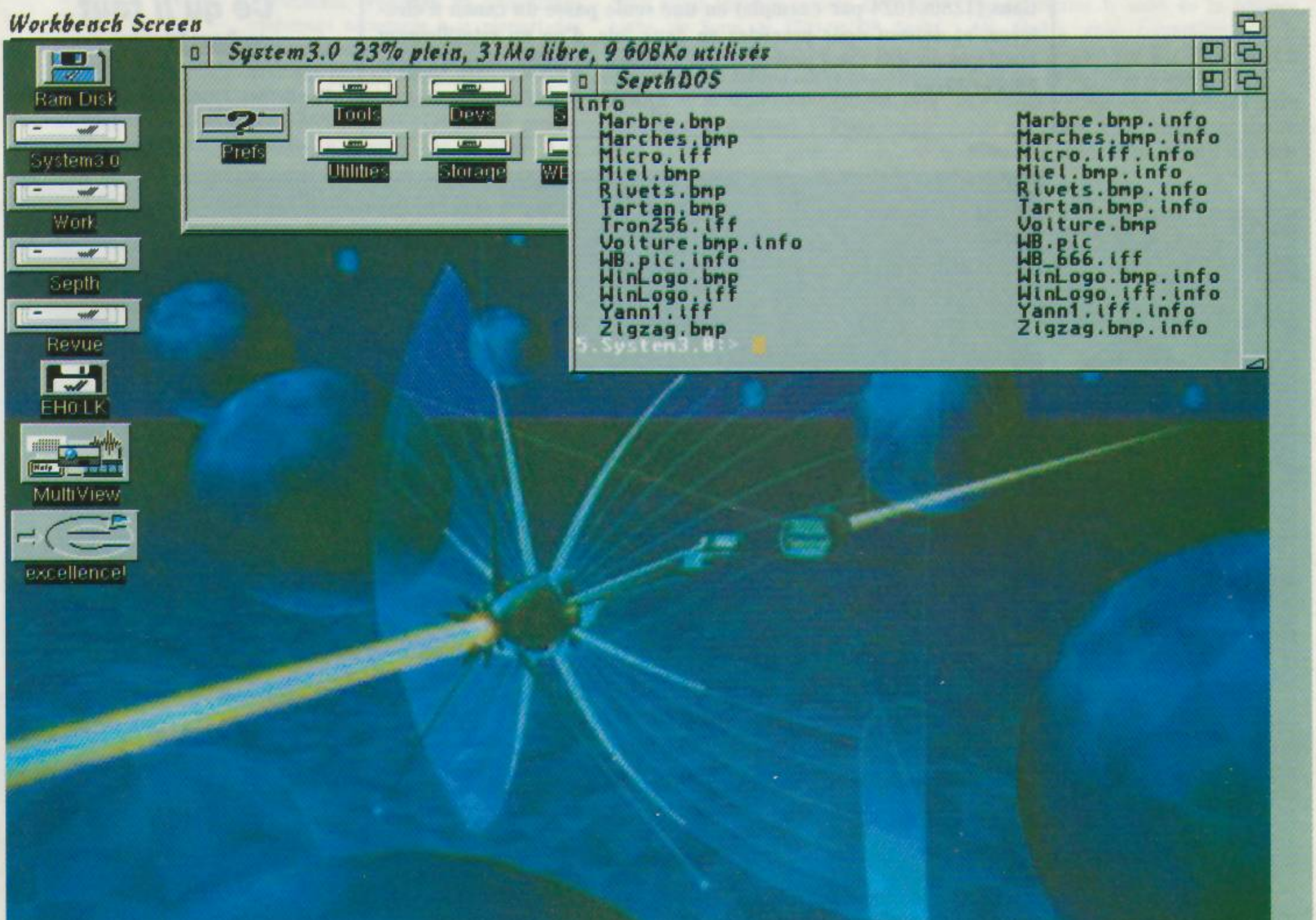
visionner la totalité d'une page A4 directement à l'écran... Dans tous ces cas, le moniteur de base de Commodore ne convient plus, simplement parce qu'il ne permet pas l'affichage de résolutions assez élevées pour ces applications.

VGA et SVGA

Pour augmenter la résolution de manière suffisamment significative (c'est-à-dire plus largement qu'en jouant simplement sur l'Overscan), il faut changer de mode d'écran. Deux premières solutions sont possibles : soit l'on s'équipe d'une carte Flicker-Fixer, soit l'on opte dans le programme ScreenMode, pour le mode Double PAL, capable de produire un affichage équivalent au mode PAL entrelacé, mais sans scintillement. La première solution est cependant la plus efficace, et ce pour plusieurs raisons : d'abord, le remède est matériel, ce qui est toujours préférable. Ensuite, le Flicker-Fixer présente l'avantage indéniable de produire toujours la même fréquence de balayage horizontal, soit 31 KHz, quel que soit le mode choisi (NTSC, PAL, Productivité...). On peut donc dans ce cas opter pour un moniteur de type VGA ou SVGA comme on en trouve des milliers dans le monde PC, même si ce type de moniteur n'est généralement pas capable d'afficher les fréquences plus basses du mode PAL (il est d'ailleurs assez étonnant de constater que l'on puisse avoir un mode PAL en 31 KHz... Comment ce puis-ce ? En fait, le Flicker-Fixer ruse le moniteur, en lui envoyant deux fois de suite la même image avant d'en accepter une nouvelle de la part de l'ordinateur. Il fallait y penser !).

POUCE !

Vous avez déjà certainement entendu parler d'écrans 14", 15", 17", voire même 20" et 21", et vous vous demandez à quoi cela peut bien correspondre... Tout simplement à la taille du tube cathodique, mesuré dans sa diagonale.
On ne s'est bien entendu pas amusé à agrandir la taille des écrans sans avoir de bonnes raisons de le faire... Les résolutions des ordinateurs allant sans cesse grandissant, on peut maintenant très facilement obtenir du 1600x1200 (avec une carte graphique, tout de même, faut pas... poucer), ce qui, sur un moniteur « classique » 14", est carrément illisible et peut même entraîner des troubles visuels en cas d'abus. Dans ce cas extrême, et plus généralement à partir de 1024x780 pixels, un moniteur 17" minimum devient indispensable.
A cela s'ajoute la notion de « pitch », qu'on appelle en français le pas de l'image, et qui définit tout simplement la taille des pixels affichés par le moniteur. Plus le pitch est petit, meilleure est la qualité de l'image affichée.



Le Workbench en 800x600, 256 couleurs, grâce à la carte Picasso II. Un moniteur de type multisynchrone est nécessaire.

Multisync

Les modes Double PAL et Productivité nécessitent également un moniteur de type VGA ou SGVA, mais mieux vaut qu'il soit également capable d'afficher les résolutions en 15 KHz, sinon adieu boot-menu, jeux et autres démos. En fait, seul un moniteur de type multisynchrone convient, et encore, tous ne sont pas capable des résolutions les plus basses. Prenons l'exemple du Sony CPD 1404S (à tube Trinitron, excusez du peu) : bien que capable de se synchroniser sur des fréquences allant de 28 KHz à 57 KHz, il refusera tout bonnement les 15 KHz de l'Amiga. Attention donc au piège. Le nouveau 1942 de Commodore répond à cette attente. Il s'agit en fait d'un moniteur quadrisynchrone, c'est-à-dire capable de s'aligner sur quatre fréquences différentes seulement, en l'occurence toutes celles qu'un Amiga 1200 ou 4000 de base est capable de générer. C'est donc un moniteur « spécial Amiga » que Commodore a créé, qui plus est doté de deux haut-parleurs stéréo, phénomène assez rare dans le cadre des moniteurs haute-fréquence pour être signalé.

Le problème devient plus embêtant dès que l'on veut s'attaquer à une utilisation « professionnelle » de son Amiga.

Cartes graphiques

Domino, Picasso II, Merlin, Piccolo, Retina... Autant de noms qui devraient normalement commencer à être familiers (voir le test de la Picasso II, pages 90-91). Elles permettent un affichage du Workbench en haute-résolution sans scintillement, dans des résolutions pouvant aller jusqu'à 1280*1024 en 256 couleurs et supportent 65536 et jusqu'à 16 millions de couleurs dans les modes inférieurs (800x600 et 640x480). Basées sur la technologie VGA, elle requièrent de fait l'utilisation d'un moniteur adéquat. Par exemple, la Picasso II est capable de générer un affichage pouvant atteindre une fréquence horizontale de 58 KHz, mais elle « filtre » également les 15 KHz originels de l'Amiga, ce qui nous ramène au même problème : trouver un moniteur suffisamment versatile pour supporter des fréquences échelonnées entre 15 KHz et 58 KHz ! A ma grande honte, je dois tout bonnement avouer que je n'en connais pas.

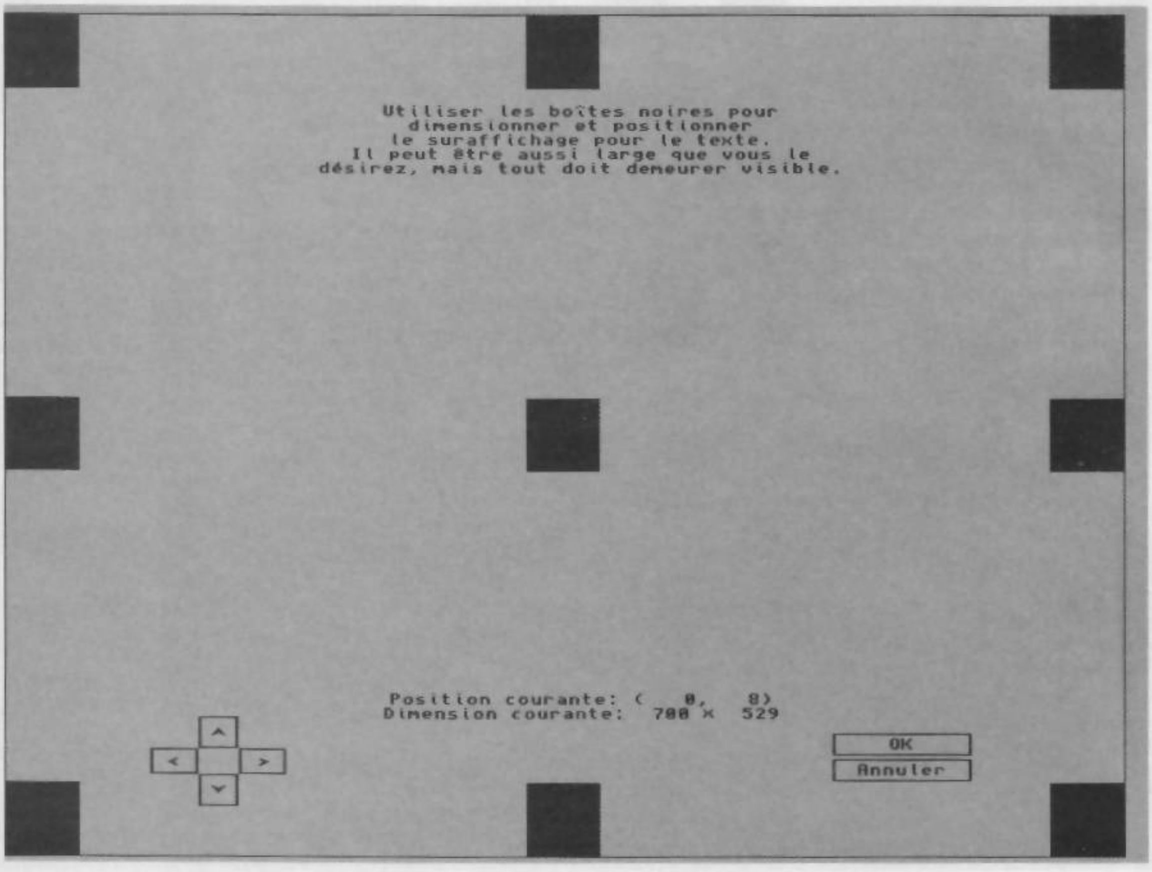
Pour ce genre de cartes, un moniteur de type multisynchrone comme le Nec 3D permet d'afficher les résolutions allant jusqu'à 38 KHz (jusqu'à 800x600 en 65536 couleurs, ou 640x480 en 16 millions de couleurs). Pour allez plus loin, le Nec 4FG permettra d'atteindre des résolutions allant jusqu'à 1600x1200 en 16 millions de couleurs, un mode idéal pour l'infographie et l'image de synthèse (mais inutilisable avec le Workbench ; seuls ADPro ou ImageFX, grâce à des drivers adéquats, peuvent l'exploiter).

ENTRELACÉ OU NON-ENTRELACÉ

Outre le mode entrelacé « normal » de l'Amiga que tout le monde connaît, des moniteurs de moyenne qualité (tout est relatif) peuvent également produire un affichage entrelacé. Ceci s'explique par le fait qu'il ne sont pas assez rapides pour afficher les plus hautes résolutions (1280x1024 par exemple) en une seule passe du canon d'électrons, et doivent donc procéder en deux fois, d'où un scintillement aussi gênant que celui provoqué par l'Amiga en mode 640x512 sans Flicker-Fixer.

Ce qu'il faut retenir

Par défaut, l'Amiga se trouve en mode PAL 15 KHz (15,60 KHz pour être très



précis... M'enfin, on ne va tout de même pas chipoter, non ?). Cette fréquence, héritée des premiers modèles de la gamme et très répandue dans le monde de la vidéo, est également celle utilisée par la plupart des jeux. Un simple moniteur de type 1084S ou même la télévision familiale suffit amplement à l'afficher. C'est en fait le mode le moins onéreux sur le plan du matériel.
La fréquence du mode PAL peut être doublée pour arriver à 31 KHz, à l'aide d'un Flicker-Fixer. L'Amiga 3000 en est doté en standard, et il en existe plusieurs modèles pour A500 et A2000. Dans ce cas, un moniteur de type VGA est idéal. Attention, la plupart des moniteurs VGA est incapable d'afficher les modes non-entrelacés 15 KHz (c'est tout de même un comble !).
On peut également envisager de travailler en mode Productivité, Double PAL, Euro36, Euro72 ou même Super72 (ce sont les modes disponibles par défaut avec le Workbench, que l'on sélectionne à l'aide du programme de préférences ScreenMode). Tous réclament soit un moniteur VGA, soit un moniteur multisyncrhone (c'est-à-dire capable de s'adapter automatiquement aux fréquences émises par l'ordinateur). Mais là encore, attention au mode 15 KHz utilisé par le jeux, qui risque de ne pas passer sur un tel moniteur.
Dernière possibilité, celle qui consiste à s'équiper d'une carte graphique, de type Rétina ou Picasso II. Un moniteur haute-fréquence est alors nécessaire, qui soit capable d'accepter jusqu'à 58 KHz. Là encore, le mode 15 KHz d'origine devient alors exclus. Dans ce cas, la seule solution possible pour tout de même pouvoir continuer à jouer et à visionner des démos, consiste une fois de plus à éviter une sortie 15 KHz, par l'intermédiaire d'un Flicker-Fixer.

Le problème est de choisir un moniteur qui accepte (au minimum) les fréquences émises par l'ordinateur. Or ce n'est pas si simple, car si l'Amiga est capable de passer du 15 KHz au 31 KHz, ce n'est pas le cas de tous les moniteurs.

Les fréquences des modes d'écran depuis le Workbench 2.0.

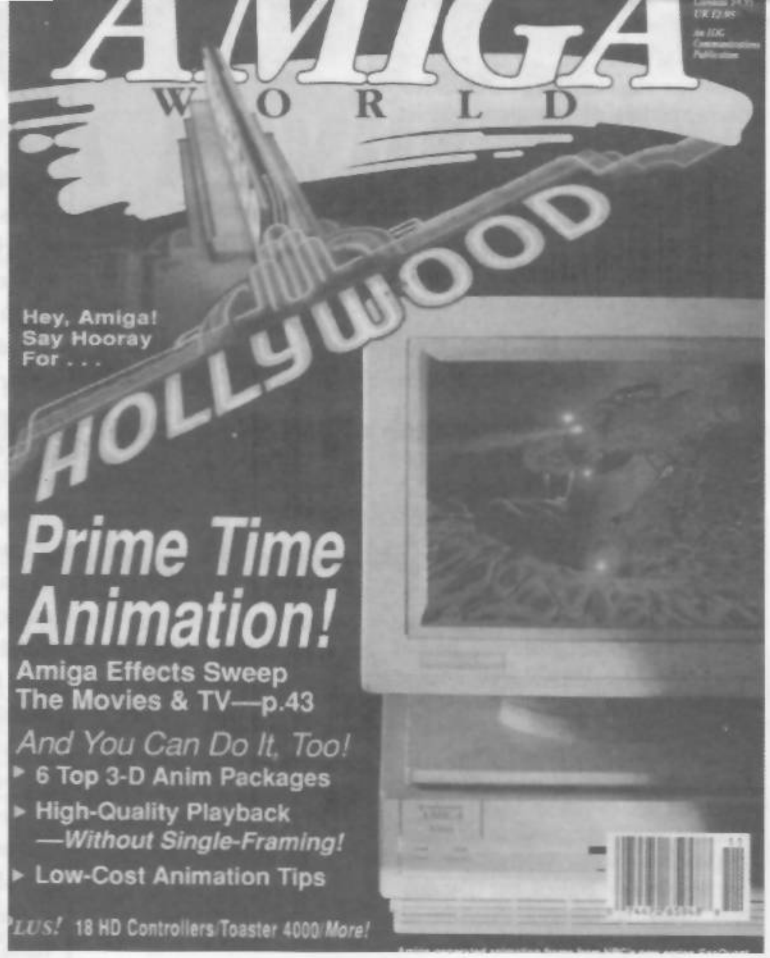
Mode	Fréquence Horiz. (KHz)	Fréquence Vert. (Hz)	Moniteur requis
PAL	15,6	50	Basse-fréquence
NTSC	15,72	60	Basse-fréquence
PAL Flicker-Fixer	31,2	50	VGA
NTSC Flicker-Fixer	31,44	60	VGA
DBLPAL	29,45	50	VGA
DBLNTSC	29,2	59	VGA
Euro36	15,76	73	VGA
Multiscan	31,44	60	SVGA
Euro72	31,43	70	SVGA
Super72	24,62	72	SVGA

UN PEU DE TECHNIQUE

Pour bien comprendre l'importance du choix d'un moniteur, il nous faut effectuer un tout petit détour par le pays merveilleux des électrons et des fréquences de rafraîchissement. Rassurez-vous, tout ça n'a rien de bien compliqué, il faut simplement le savoir.
Commençons donc par le plus simple. L'image que vous voyez habituellement sur votre écran, est construite au niveau du moniteur, par un faisceau d'électrons envoyés à une vitesse inimaginable percuter un tube cathodique. Partout où il passe, un point lumineux correspondant à un pixel de l'image, est affiché. Le faisceau suit un parcours fixe et immuable, de la gauche vers la droite et du haut vers le bas. Lorsqu'il a fini de dessiner une ligne, il passe à la suivante, non sans être auparavant revenu sur son bord gauche. De la même manière, lorsqu'il a fini de dessiner toutes les lignes de l'image, le faisceau « remonte » vers la première ligne et recommence son petit manège. Le nombre maximum de pixels qu'un moniteur est capable de dessiner dans une ligne s'appelle la résolution horizontale, et le nombre maximum de lignes qu'il peut dessiner dans un écran s'appelle la résolution verticale.
Mais que devient notre pixel une fois allumé ? Hé bien... Il s'éteint, tout simplement ! C'est pourquoi le moniteur est constament obligé de redessiner l'entièreté de l'image (on dit qu'il la rafraîchit), et ce à une vitesse suffisament élevée pour qu'aucun scintillement désagréable ne vienne pertuber l'utilisateur. On l'aura compris, plus vite l'image est rafraîchie, moins le scintillement est perceptible. Des tests effectués par des messieurs à la fois très sérieux et européens, ont montré qu'une vitesse de rafrachîssement de l'ordre de 50 fois par seconde était suffisante. Les américains, qui décidément ne font jamais rien comme les autres, ont quant à eux préféré opter pour du 60 fois par seconde. Cette vitesse de rafraîchissement s'appelle la fréquence de balayage vertical et est exprimée en Hertz (Hz) : 50 images par secondes correspondent donc tout simplement à une fréquence de 50 Hz.
Le nombre de lignes que le faisceau d'électrons est capable de balayer en une seconde est également mesuré. Cette valeur s'appelle la fréquence de balayage horizontal, et elle est exprimée en Kilo-Hertz (KHz).
Vous aurez compris à quel point toutes ces valeurs sont liées entre elles : la fréquence de balayage vertical est fonction de la fréquence horizontale, qui est elle-même fonction de la résolution horizontale (moins il y a de pixels par ligne, plus une ligne est affichée rapidement).
Ce que nous venons de voir pour le moniteur, est également valable pour l'ordinateur, la seule différence est qu'il ne s'agit alors pas d'un faisceau d'électrons, mais du nombre de pixels que l'Amiga peut envoyer à son moniteur, et à quelle vitesse. On reparle donc ici aussi de résolution et de fréquence horizontale et verticale.
Maintenant, le problème est de choisir un moniteur qui accepte (au minimum) les fréquences émises par l'ordinateur. Or ce n'est pas si simple, car si l'Amiga est capable de passer du 15 KHz au 31 KHz, ce n'est pas le cas de tous les moniteurs. De plus, ce n'est pas forcément parce qu'un moniteur accepte une fréquence moyenne de 31 KHz, qu'il est capable d'afficher une fréquence moins élevée... Bref, encore une fois, c'est un véritable méli-mélo.

REVUE DE PRESSE

AMIGA AROUND THE WORLD



Tilt Hors-série (F)

Hé oui, une fois n'est pas coutume : un magazine français est à l'honneur dans notre Revue de Presse. Il faut dire que ce numéro spécial de notre confrère Tilt est assez extraordinaire, et ce sur plusieurs points. D'abord son prix, fixé à 39 F (heureusement que c'est un hors-série !). Ensuite un dossier sur la gamme Amiga est proposé, qui aborde le sujet par le côté ludique de la chose, mais reste tout de même intéressant, entre deux erreurs... Pour finir, et c'est sans doute le plus incroyable de la part de Tilt, un « match » opposant le Falcon d'Atari à l'Amiga 1200 fait ressortir ce dernier vainqueur par KO de ce combat pourtant à priori inégal. Extrait : «Entre les deux machines, nous ne pouvons que conseiller l'Amiga 1200, d'un prix plus attractif et qui dispose d'une vaste logithèque, au taux de renouvellement correct. Le Falcon, en dépit de ses capacités supérieures, est à réserver aux bidouilleurs ou aux passionnés de MAO, qui trouveront une machine à leur mesure». Passons rapidement sur ce dernier jeu de mot pour constater un fait historique : c'est la première fois depuis que je le lis, que Tilt dit du mal d'Atari.



Amiga Format (UK)

Le numéro 53 d'Amiga Format mérite d'être acheté rien que pour ses coverdisks : le premier contient la version 2.0 complète du fameux ray-tracer Imagine, accompagnée d'un article d'initiation à la 3D d'une dizaine de pages, tandis que le second contient un niveau inédit de cet excellent shoot'em up qu'est Uridium 2.

David Pleasance est enfin de retour dans la presse anglaise (on commençait à s'inquiéter) ! Après avoir temporairement disparu des colonnes de CU Amiga, le boss de Commodore UK a donné une interview exclusive à Amiga Format, qui sera publiée en totalité dans un numéro hors-série spécial à sortir très prochainement (il devrait même être déjà sorti lorsque vous lirez ces lignes). En attendant et pour nous mettre l'eau à la bouche, Amiga Format en publie quelques extraits parmi les plus intéressants, c'est-à-dire ceux où David Pleasance parle de l'avenir de l'Amiga. Ainsi, la sortie du module Full Motion Video pour l'Amiga CD[32] est confirmée pour le début du mois de décembre, au prix de 300 livres sterling. Un package spécial comprenant la CD[32] et son module FMV est prévu, ce qui permettra d'économiser environ 30 livres sur l'achat séparé des deux appareils. Quant au CD-ROM pour A1200 et A4000, il pourrait bien être disponible d'ici à la Noël ! Commodore UK espère un prix de vente d'environ 270 livres pour le modèle 1200, celui du modèle 4000 n'étant pas encore décidé (on apprend plus loin dans Amiga Formant, de la bouche de Lew Eggebrecht, chef du développement de

Commodore, que cette extension s'enfichera bel et bien dans la trappe ventrale du 1200, en condamnant ainsi l'utilisation par toute autre carte d'extension, et qu'il inclura le chip Akiko de la CD^{32}). Autre bonne nouvelle, une baisse du prix de l'Amiga 4000/40, grâce à l'utilisation de la version EC (embended controller) du micro-processeur. Cette baisse devrait avoisiner les 100/150 dollars (une goutte d'eau dans le prix du 4000 !). Enfin, David se livre à quelques confidences sur la prochaine génération d'Amiga : compatible Windows NT et MS-DOS (ça, on le savait), elle sera construite autour d'un processeur RISC 64 bits, et ses performances seraient 5 fois supérieures à celles d'un PC Pentium. Les chips AAA, dorénavant en phase de beta-test, auront des capacités 10 fois égales à celles des chips AA actuels, et auront des possibilités de rendu 3D. Et le pire, tenez-vous bien, c'est que David Pleasance pense que cette nouvelle génération pourrait débarquer d'ici un an, voire même peut-être avant ! On n'ose rêver qu'il ait raison.
On retrouve d'ailleurs David Pleasance dans le courrier des lecteurs d'Amiga Format, où il anime une rubrique identique à celle qu'il tient dans CU Amiga.



Amiga Shopper (UK)

Le petit frère « sérieux » d'Amiga Format consacre son dossier de ce mois à tous les problèmes que l'on peut rencontrer dans sa vie d'utilisateur d'Amiga, que l'on soit totalement débutant ou techniquement confirmé. Tous les sujets sont abordés, depuis l'installation d'une carte d'extension dans un A1200 ou un A4000 jusqu'aux problèmes de connexion des équipements vidéo à l'ordinateur, en passant par la programmation, les disques durs, l'utilisation des logiciels les plus répandus... Ce ne sont pas moins de 26 pages qui sont consacrées à ce sujet, abordé d'une façon très « courrier des lecteurs », dans le style question/réponse. Bref, du tout bon, de l'incontournable, comme (seuls ?) les anglais savent en faire.

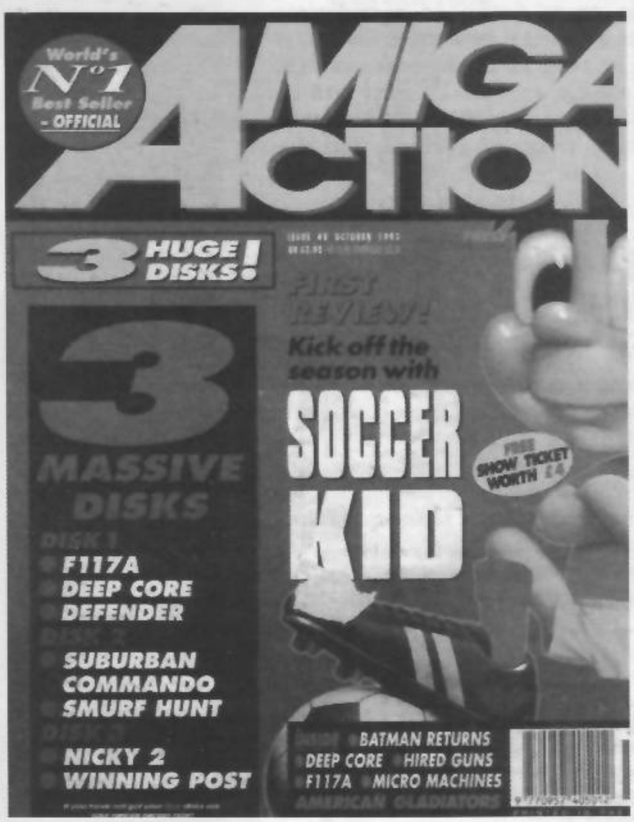
Amiga Action (UK)

Retour au ludique, avec Amiga Action, dont le quarante-neuvième numéro fait le plein de nouveaux jeux, sans oublier bien sûr les titres CD^{32}. A noter qu'Amiga Action est certainement le seul magazine à proposer trois coverdisks, bourrés de démos de jeux à venir et de versions complètes de jeux déjà anciens : F117A, Deep Core, Defender, Suburban Commando, Smurf Hunt, Nicky 2 et Winning Post. De quoi s'amuser pendant un bon mois, jusqu'à la sortie du prochain numéro...

CU Amiga (UK)

Où l'on retrouve David Pleasance, qui décidément mérite de plus en plus son surnom de « monsieur je-suis-partout »... Il profite de sa colonne pour se féliciter du salon Live '93, qui vient de se terminer à l'Olympia de Londres et qui a accueili près de 140 000 visiteurs en cinq jours. Le boss de Commodore UK est tout heureux de constater qu'une quarantaine de machines, dont plusieurs consoles CD^{32}, ont fonctionné à plein pot pendant toute la durée du salon sans éprouver la moindre fatigue... A en croire mister Pleasance, Commodore UK aurait déjà vendu près de 25 000 consoles CD^{32} en à peine trois semaines de présence sur le marché. Et David de s'appesentir sur les jeux déjà sortis et ceux à venir, ce qui donne un truc du genre : « tout le monde il est beau, ma console c'est la mieux, je vous en mets combien ? ». En lisant ça, je ne peux m'empêcher de me rappeler que cette colonne ouverte par CU Amiga à David Pleasance, avait pour but d'établir un dialogue entre les lecteurs du magazine et la direction de la filiale anglaise de la marque, et non pas de faire de l'auto-satisfaction primaire...
A part ça, CU Amiga nous gratifie d'un intéressant reportage sur le salon « World of Commodore Amiga ». Pas celui de Cologne (trop petit ?), mais celui de Pasaneda, aux Etats-Unis. Sympa.
Reste le dossier principal, consacré aux remèdes à toutes les petites et grosses pannes que peut connaître un Amiga. Depuis les problèmes d'incompatibilité de certaines cartes entre elles, ou de







certains logiciels avec certaines cartes, jusqu'aux problèmes plus graves comme un co-processeur défectueux, tous les sujets possibles sont abordés, et la manière de les régler, à condition bien entendu que cela soit possible, expliquée. A noter qu'il ne s'agit ici que de la première partie de ce dossier. La seconde et dernière partie sera publiée le mois prochain.

Amiga Computing (UK)

Amiga Computing est l'un de nos confrères anglais dont nous parlons le moins souvent. Non pas parce que nous ne l'aimons pas, mais à cause du fait qu'il est assez difficile de se le procurer en France.

Ce numéro, déjà le soixante-septième du nom, propose un dossier PAO fort intéressant : les logiciels, les utilitaires annexes (tel TypeSmith, l'éditeur de polices vectorielles), etc. Sans parler d'un comparatif des scanners à main, des extensions de mémoire à bas prix... Bref, comme toujours, un numéro très complet.

Amiga World (USA)

Amiga World est allé faire un petit tour du côté d'Hollywood, histoire de voir si l'on y utilise l'Amiga et si oui, dans quelles conditions...

On apprend grâce à ce numéro, que l'Amiga, souvent associé à l'incontournable Video Toaster de NewTek, est à l'origine des effets spéciaux de nombreux films et émissions de télé. L'exemple le plus frappant en est certainement le dernier monstre de Spielberg, Jurassic Park : l'Amiga a été utilisé par l'équipe d'Industrial Light & Magic pour préparer toutes les séquences où les dinausores apparaissent. Dans un premier temps, le logiciel LightWave (un ray-tracer qui ne fonctionne qu'avec le Toaster) a été utilisé pour réaliser le stoary-board de plusieurs séquences du film, avant d'être soumises à l'appréciation de Spielberg. Une fois la séquence finalisée sur une grosse station de travail, c'est à nouveau l'Amiga et le Toaster qui se sont chargés d'en effectuer le montage définitif.

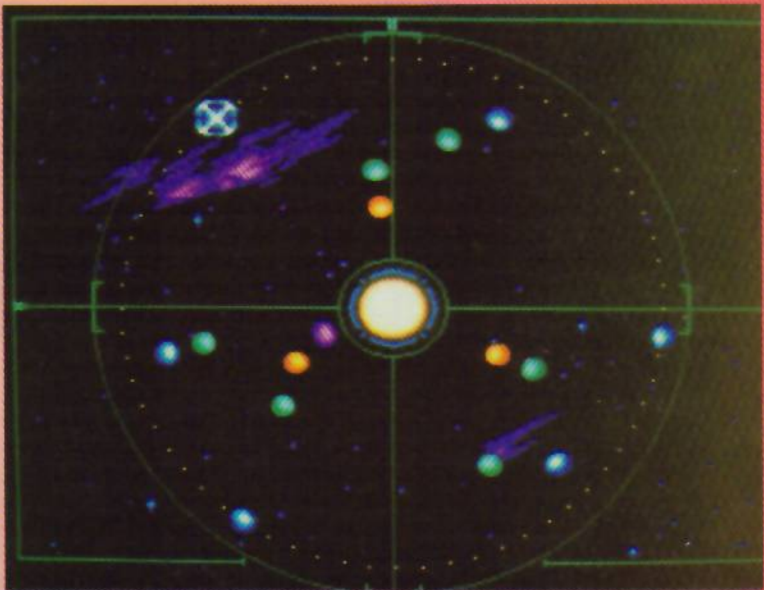
Le second dossier d'Amiga World est consacré ce mois-ci aux disques durs, et plus précisément à leur contrôleur. XT, IDE, SCSI : tout y est expliqué par le détail, et une sélection des produits les plus représentatifs est faite. A noter que ce dossier a été décomposé en deux partie, dont la première ne s'intéresse qu'aux Amiga 2000, 3000 et 4000. La seconde partie, qui sera publiée le mois prochain, traitera du même problème, mais concernant les Amiga 500, 600 et 1200.



Versions : A1200, A4000
Genre : Shoot-them-up
Editeur : Mindscape
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Nécessite : 1 Mo et 1 ou 2 Joysticks
Manuel en français



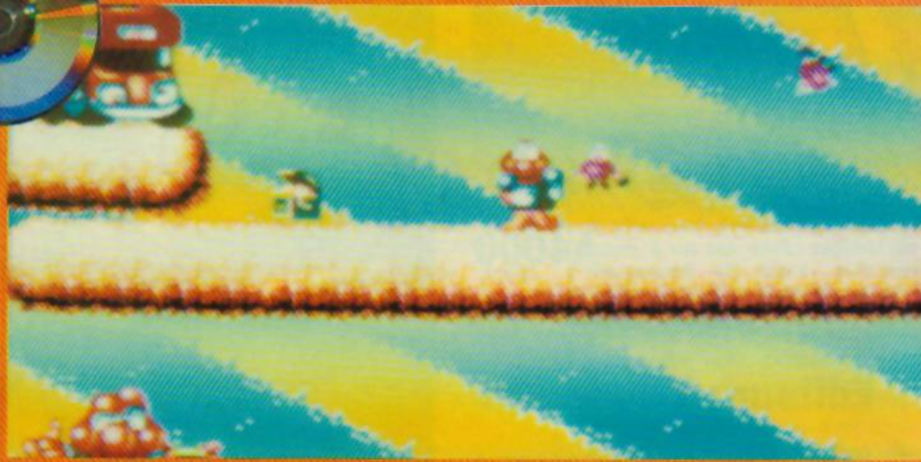
OVERKILL



Vous avez été choisi pour faire le nettoyage de toutes les planètes d'un système solaire étranger au nôtre. En effet, celui-ci s'est vu envahir par d'affreux androïdes qui n'ont qu'un seul but : récupérer les cristaux de Trilithium, afin de devenir encore plus puissants. Toutefois vous ne serez pas seul dans cette périlleuse mission car des troupes de renfort sont à votre disposition pour désintégrer les cristaux à l'aide de mines Helcium. Une fois le fameux cristal détruit, un soldat attend votre retour pour à nouveau être réapprovisionné d'une nouvelle mine. Il vous suffira alors de vous approcher de lui avec votre vaisseau lorsqu'il sautera en l'air. Une fois celui-ci accroché à votre navette, il vous suffira de l'emmener près d'un nouveau cristal. Ce petit stratagème serait trop facile si bien évidemment des vaisseaux ennemis ne vous mettaient pas des bâtons dans les roues. Ceux-ci arpentent l'espace aérien de chaque planète et n'hésitent pas à capturer vos soldats pour les empêcher d'accomplir leur devoir. Vous devez donc jouer un double rôle : celui de protecteur et de destructeur. Pour cela, des armes de plus en plus puissantes apparaitront au fur et à mesure que vous combattrez les envahisseurs : tirs doublés puis triplés, lasers, etc. Une fois que tous les monstres ont été éliminés, une nouvelle mission sur une nouvelle planète vous attend, vous rapprochant ainsi de votre but ultime : la Forteresse Ennemie située au centre de la galaxie.

OVERKILL = DEFENDER

Souvenez-vous, c'était en 1980 ce que l'on faisait de mieux dans le style shoot-them-up dans les salles d'arcades. Son nom : Defender ! Je n'irai pas jusqu'à dire qu'Overkill est une refonte de Defender, mais il en est fortement inspiré ! Quoi qu'il en soit, nous avons ici un logiciel sans prétention, très agréable à jouer, mais très dur. Les graphismes, sans atteindre des sommets, sont sympas et aucun ralentissement ne vient gêner l'action. Un soft qui plaira aux nostalgiques de Defender (il y en a encore !) et aux fanas de shoot-them-up !



Versions : Amiga CD32
Genre : Plate-Formes
Editeur : Millenium
Nombre de joueurs : 1
Ecrans et manuel en français, voix en anglais

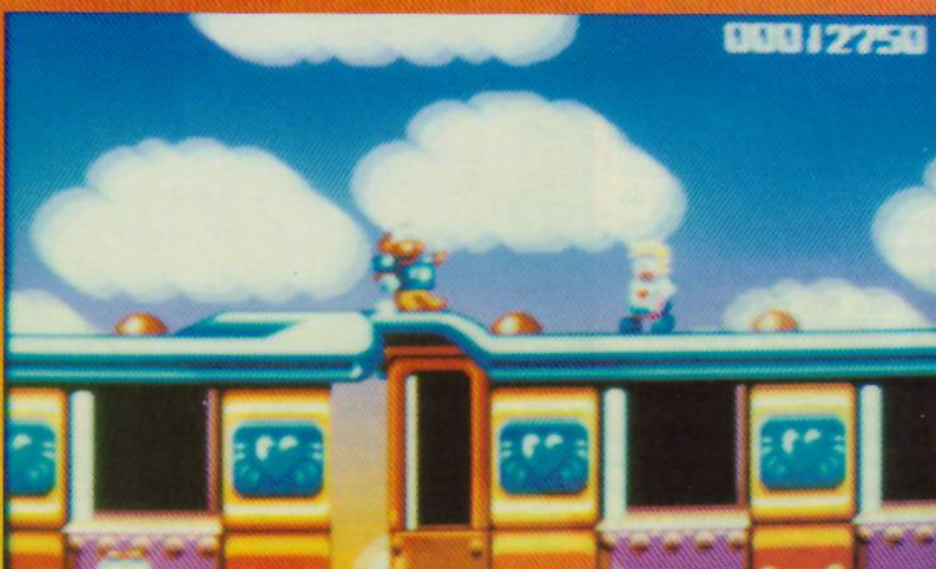
JAMES P ROBOCO

MY NAME IS POND, JAMES POND !

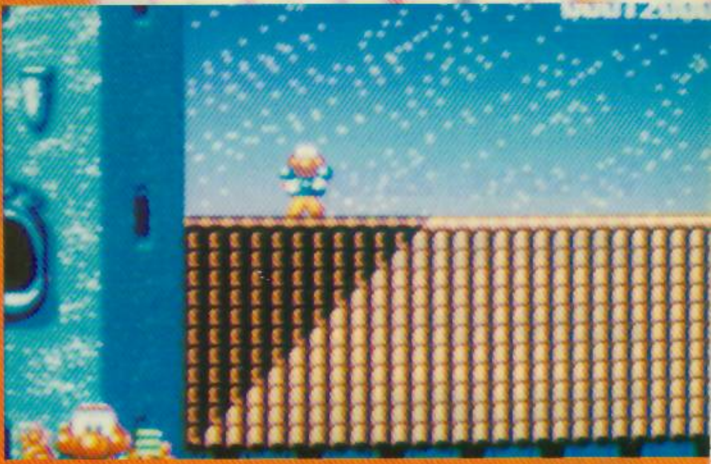
Le docteur Maybe est de retour. Et pour bien nous le faire comprendre, voilà que cet affreux s'est emparé de l'usine de jouets centrale du pôle nord. Ceci dans l'unique but de dominer le monde : il a en effet planqué un peu partout des pingouins en peluche truffés de bombes à retardement, programmés pour exploser lors des prochaines fêtes de Noël. Votre mission, James, est donc simple : désamorcer les jouets piégés avant leur distribution mondiale. Mais attention, vous n'avez que 48 heures !

ENFIN UN JEU À LA HAUTEUR DE L'AMIGA CD32

Première surprise avant même que le jeu ne commence : une introduction de la mission à accomplir sous forme de séquence animée. Une fois ce petit en-cas digéré, un écran d'options propose trois choix : les règles du jeu, commencer la partie et enfin, comme une cerise sur le gâteau, une preview du prochain James Pond : Operation Starfish. Il s'agit d'un autre dessin animé qui, cette fois-ci, dure bien trois minutes ! Vraiment une bonne idée. Quant au jeu en lui-même, il n'y a rien de plus simple. Il faut recupérer tous les pingouins qui se trouvent éparpillés







POND 2 -
D

dans neuf mondes, contenant quatre niveaux chacun. Une fois le quota de peluches atteint, à vous le prochain niveau !

UN CD BIEN EXPLOITÉ

La première chose marquante quand on commence à jouer, c'est le soin que les programmeurs ont apporté aux graphismes, aux animations et à la musique : des couleurs à n'en plus finir (effets de transparence, dégradés de teintes...), des mouvements de sprites qui ne connaissent aucun ralentissement (quelque soit leur taille) et des musiques qui reposent sur le support CD (neuf différentes, une par monde !) dignes des meilleurs films de James... Bond (le vrai, 007 !). Quant à la difficulté, elle est parfaitement dosée et c'est un vrai plaisir que de jouer à James Pond 2. Vivement le troisième volet, prévu pour le début 94 !



Versions : A500, A500+, A600, A1200, A1500, A2000
Genre : Simulateur de vol
Editeur / Distributeur : Psygnosis
Nombre de joueur : 1
Nécessite: 1 Mo et 1 Joystick ou 1 Souris
Ecrans et manuel en français





COMBAT AIR PATROL

Ça y est, il l'ont fait : la Guerre du Golfe en jeu vidéo est devenu une réalité... L'opération Tempête du Désert a été ressentie comme l'aboutissement de longs mois d'agressions incessantes d'un grand pays envers une nation plus pacifique. Le conflit du Golfe était unique en son genre selon bien des aspects. C'était l'occasion, pour les commandants des forces armées et pour les fabricants d'armes, de tester leur nouveaux produits.
Auparavant, les armes n'avaient jamais atteint un tel niveau technologique, ni un tel usage de l'électronique. La guerre du Golfe allait donc être un test pour le matériel mais aussi pour les forces humaines...

SUS À L'ENVAHISSEUR !

Le jeu vise dans un premier temps à expulser les forces ennemies hors des frontières Koweïtiennes. Mais vous avez carte blanche et vous êtes libre de poursuivre les opérations même lorsque les Irakiens ont quitté le Koweit.

UN ARMEMENT HORS DU COMMUN

L'avion que vous pilotez, un F-14 Tomcat ou un F-18 Hornet, est très bien équipé : il dispose d'armes Air-Air pour les combats aériens contre les avions Irakiens (missiles Sparrow ou Phoenix) et d'armes Air-Sol pour pouvoir atteindre les installations qui se trouvent sur le plancher des vaches (missiles Maverrick et Harpoon). Pour les gros dégats au sol, faites appel aux bombes.

DE NOMBREUSES MISSIONS

Les missions qui vous sont proposées sont nombreuses et variées. La Mission Unique consiste en une seule sortie contre une seule cible : ponts, trains, convois, pistes d'atterrissages, bases de lancement de missiles Scud, cannonières, la liste est longue... Le Vol Instantané permet de se familiariser avec les commandes de l'avion. Idéal pour les débutants. La Campagne retrace la Guerre du Golfe du premier au dernier jour : c'est la victoire ou la défaite !

UN SIMULATEUR DE GUERRE

Combat Air Patrol a tous les atouts pour devenir un grand simulateur de vol. Le manuel, complet et très enrichissant est clair et agréable à lire, malgré son épaisseur : 143 pages... tout en français ! Les animations, quels que soient les points de vue (extérieur ou cockpit), sont de bonne qualité et la maniabilité est remarquable. Il s'agit d'un très beau simulateur... de guerre !

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 9h30 - 12h30.13h30 - 19h00

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge	250
512 Ko avec horloge	280
1 Mo s'accouple avec 512 K	499
AMIGA 500 +	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
AMIGA 600	
1 Mo sans horloge	400
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1590
AMIGA 2000	
2 Mo extensible à 8 Mo	1490
4 Mo extensible à 8 Mo	1990
8 Mo extensible à 8 Mo	3390
AMIGA 1200	
2 Mo 16 bits PCMCIA	900
4 Mo 16 bits PCMCIA	1590
PC 1208 1 Mo 32 bits extensible à 8 Mo + horloge + support co-pro	1390
PC 1208 2 Mo 32 bits extensible	1890
PC 1208 4 Mo 32 bits extensible	2498
PC 1208 8 Mo 32 bits extensible	NC
PC 1204 4 Mo 32 bits non	2190
BLIZZARD 4 Mo 32 bits extensible à 8 Mo + horloge + support co-pro	2390
BLIZZARD 8 Mo 32 bits	3990
Co-pro + oscillateur 33 MHz	790
AMIGA 4000	
Bavettes SIM 1 Mo 32 bits	600
Bavettes SIM 2 Mo 32 bits	990
Bavettes SIM 4 Mo 32 bits	1600

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +	
Boîtier avec interface IDE + extension Mémoire de 0 à 8 Mo	
Boîtier seul	1190
52 Mo + 0 ko Ram	1990
80 Mo + 0 ko Ram	2490
120 Mo + 0 Ko Ram	2790
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 2000	
Carte contrôleur SCSI + extension Mémoire de 0 à 8 Mo	
Carte seule	990
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 ko Ram	3290
170 Mo + 0 Ko Ram	3790
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 1200	
Disque dur 2"1/2 livré avec vis câble-notice-disquette d'installation	
40 Mo 2"1/2 IDE	990
80 Mo 2"1/2 IDE	1690
120 Mo 2"1/2 IDE	2190
OVERDRIVE	
Disque dur externe 3"1/2 sur port PCMCIA	
Overdrive 3"1/2 130 Mo	1990
Overdrive 3"1/2 170 Mo	2590
Overdrive 3"1/2 210 Mo	2890
AMIGA 4000	
A 4008 Contrôleur SCSI pour Disque dur 3"1/2	1390
A 4008 80 Mo	2990
A 4008 170 Mo	3990

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500	
Carte s'installe à la place du 68000	
68020 + 1 Mo 32 bits	1990
68020 + 4 Mo 32 bits	2990
68030 + 1 Mo 32 bits	2990
68030 + 4 Mo 32 bits	3990
AMIGA 2000	
68030 25 MHz	4990
68030 40 MHz	6990
68030 50 MHz	8990
AMIGA 1200	
Carte 68 EC030 à 40 MHz avec co-pro optionnel + ext Ram 32 bits (0-32 Mo)	
A 1230 + 0 Mo	2990
A 1230 + 1 Mo + Co-pro	3990
A 1230 + 4 Mo + Co-pro	5190

DIVERS

Souris mécanique	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500	450
Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boite de rangement 75 disquettes	100
Boite de rangement 100 disquettes	150

LECTEURS 3"1/2

Externe A 500/600/1200	550
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1290
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC

SON

Digital Sound Studio Plus	990
Home Music Kit	Voir Promo
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1803	1190
1085S	1490
1084S	1890
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	1290
Scanner 256 T Gris	1690
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK	
G Lock **PROMO**	3390
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB -1200	3490
VIDI AMGA 12	1190
DCTV	1990

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle	
STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR LC 24-200 C	3290
STAR SJ 144	4390
CANON BJ 10 SX	1790
H.P Deskjet 510	2190
H.P Deskjet 550 C	4290
H.P Laser JET 4L	4950

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK DINOSAURE



DE LUXE PAINT	
Référence de la création graphique	790 F
DIGITA WORDWORTH	
Traitement de texte	590 F
DIGITA PRINT	
Gestionnaire d'impression	490 F
OSCAR Jeu d'arcade	250 F
DENNIS Jeu d'arcade	250 F
Manette de jeu	120 F
Tapis souris	30 F
10 disquettes vierges	36 F
Valeur totale	2556 F

AMIGA 1200



Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

Sans Pack 2490F

Avec Pack 2990F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
40 Mo	3590F	3990F
80 Mo	3990F	4390F
120 Mo	4390F	4790F

AMIGA 4030



Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 4 Mo
W.B. 3.0

Avec Pack DINAUSORE 9990F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
170 Mo	-	9990F
210 Mo	9990F	10290F
340 Mo	10690F	10990F

AMIGA 4040



Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

Avec Pack DINAUSORE 16290F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
210 Mo	-	16290F
340 Mo	16690F	16990F
420 Mo	17590F	17890F

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!!

AMIGA CD 32

+ 2 jeux + 1 manette = **2490F**

- *+ de 50 jeux disponibles avant le 31/12/93*
- *JURASSIC PARK, MANCHESTER UNITED, NIGEL MANSELL, SYNDICATE, SOCCER KID, DUNE, MORTAL KOMBAT...*

PROMOTIONS

HOME MUSIC KIT : digitaliseur sonore	~~550 F~~	**340 F**
HOME OFFICE KIT : intégré traitement de texte fichier tableur	~~990 F~~	**590 F**
PAGE SETTER II : traitement de texte mise en page	~~590 F~~	**240 F**
LECTEUR EXTERNE 5"1.4 : pour sauvegarde à faible prix	~~790 F~~	**390 F**

LOGICIELS

GRAPHIQUES

De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690
MUSIQUE	
BARS et PIRES JUNIORS	990
BARS et PIRES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	590
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60F	3,30F	3,00F	2,80F
3"1/2 DF HD	5,90F	5,40F	5,00F	4,60F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois ***
- **REPRISE de votre ancien matériel ****
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEL : ....
MON ORDINATEUR : ....

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 120 F par colis / C.R 70 F Total

❏ Chèque ❏ CCP ❏ Carte bleue Date d'expiration
❏ Carte club AMIE
Date : Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

TRUCS ET ASTUCES

Salut à tous ! J'ai déjà reçu un peu plus de courrier que la dernière fois. Si vos lettres ne sont pas présentées ici, c'est uniquement parce que je les ai reçues trop tard.



The Tips

L'astuce que je vous fournis là vaut de l'or ! Elle vous permet d'avoir 1 ou 3 heures de connexion gratuite sur le serveur 36 15 AMIGA REVUE. Mais que faut-t-il donc faire, pour gagner tout ça ? Très simple, envoyez moi un plan, je ne le redirai pas, ou une solution complète, vous n'y manquerez pas ! Et je vous offre, dans ma grande mansuétude, dès lors, les trois heures de connexion. Si moins fort vous faites, une seule heure vous gagnerez alors.

Another World

Voici les codes qui permettent de finir ce jeu.
EDIL LIBE KCIJ GABK
HICI CCAL LDCI LFEK
FLLD FADK LAEA

F29 Retaliator

Lorsque l'on vous demande d'inscrire votre nom, écrivez CIARAN. Vous aurez alors les munitions infinies. Si vous ne voulez pas vous appeler CIARAN, et bien tant pis pour vous !



Robocop III

Pour que la boîte de conserve croisée avec un fer à repasser soit encore plus puissante que d'habitude tapez THE DIRTY MEN en pressant la touche SHIFT de droite.

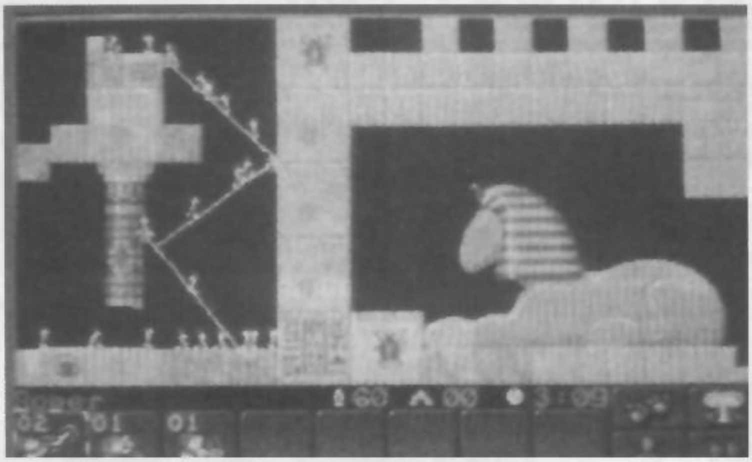
Street Fighter II

En mode 1 joueur, dirigez le curseur de choix sur BLANKA et tapez doucement, tout doucement, vraiment délicatement (patience !). Vous aurez alors de l'énergie infinie. En mode 2 joueurs, mettez le jeu en pause. Ecrivez 7KIDS. Les deux joueurs peuvent alors prendre le même personnage.

Oh No ! More Lemmings...

Désormais, mon entourage me voit sautiller dans tous les sens en poussant

Level 1:		
1: N/A	**8: CILVTDLIAP**	**15: LCAMTUDPAO**
2: IHRTDLCCAR	**9: CAIPUDLSAO**	**16: CIVLUDLOAI**
3: LRTDLCADAO	**10: IHRUDLCKAK**	**17: CAMRIFLBLL**
4: RTDLCILEAH	**11: LPWLHCALAL**	**18: IHRIFLCCBE**
5: TDLCAMVFAQ	**12: RUDLCILMAO**	**19: LRTFLEADBR**
6: DLCIHVIGAJ	**13: VDLCAHVNAJ**	**20: RTFLCILEBK**
7: LCALVIDHAG	**14: LHCIMVWDAI**	
Level 2:		
1: TFCAMVFBD	**8: RUFLCILMBD**	**15: CRTDMCADCR**
2: FLCKMITGBM	**9: UFLCRHVNBM**	**16: RIDMCILECK**
3: LCACWIGMBL	**10: FLCIHVUOBF**	**17: TDMCAHEVCD**
4: CILTIGLIBR	**11: LCALFVFBBS**	**18: DMCIHVIGCM**
5: CCHRUFLJBG	**12: CILVUFLQBL**	**19: MCALVIDMCJ**
6: IMRUFLCKBN	**13: CAHRIDMBCL**	**20: CILVIDMICS**
7: LRUFLCABLC	**14: IHRTOMCCCE**	
Level 3:		
1: CAHRUDMJCE	**8: CILVUDMQCL**	**15: MCALVIFHDM**
2: IHRUDMCKON	**9: CAMRIFMBDO**	**16: CILVIFMIDF**
3: LRUDMCALCK	**10: IHRTFMCCDM**	**17: CAHRUFMJDM**
4: PUDMCKLMCD	**11: LRTFMCADDE**	**18: IHRUFMCKDQ**
5: UDMCAMVNCM	**12: RTFMCILEDN**	**19: LRUKMCALDN**
6: DMCIHVUOCF	**13: FFMCAMVFDG**	**20: RUFMCILMDG**
7: MCALVUDPCS	**14: FMCIHVIDGP**	
Level 4:		
1: UFMCAMVNOP	**8: RTDLGILEEP**	**15: LRUDLGALEP**
2: FMCIMVUODI	**9: TDLGAHVFEI**	**16: RUDLGILMEI**
3: MCALVUFPDF	**10: DLGIHVIGER**	**17: VDLGAHVNER**
4: CILVUFMQDO	**11: LGALVIDMEO**	**18: DLGIHVUOEK**
5: GAHRTDLBEQ	**12: GILVIDLIEM**	**19: LGALVUDDEH**
6: IHRTDLGCEJ	**13: GAMRUDLJEI**	**20: GILVUDLQEQ**
7: LRTDLGRAEG	**14: IHRUDLGRES**	



de petits cris. Les cheveux teints en vert, je suis un Lemming, un gentil petit Lemming.. qui ne comprend pas du tout pourquoi des messieurs, en blouse blanche, viennent vers moi avec des gourdins et un sourire tout aussi charmant...

Syndicate

Les deux choses principales à savoir pour dominer le monde sont les tactiques militaires et le management de l'argent. Trop de joueurs ont, en effet, tendance à investir dans des recherches inutiles et mal préparer leur phase d'attaque. Puisse les méthodes que je vous propose peuvent servir aussi bien à vous amigaïstes qu'aux plus grands qui sont déjà dans les affaires...

Quelques conseils généraux pour commencer : les armes perdues par les hommes du Syndicate ne contiennent que très peu de munitions tandis que celles perdues par les policiers sont toujours pleines.

Essayer de toujours avoir un Medi-kit par agent et un persuadotron dans le groupe.

Il n'est pas nécessaire d'acheter les informations car elles ne sont pas vitales pour mener à bien les missions. Cela fait perdre de l'argent inutilement.

En ce qui concerne les recherches, développer en priorité les progrès cybernétiques pour la cage thoracique et le coeur. Uniquement lorsque vous aurez atteint ce qu'il y a de mieux, développer alors d'autres recherches. N'équipez que les agents que vous envoyez en mission. Inutile de gaspiller inutilement de l'argent !

Ne jamais aller près d'un ennemi que vous venez de tuer lorsque vous entendez BIP-BIP-BIP... Si vous le faites vous pourriez découvrir sa source : une bombe ! C'est pourquoi, il est préférable d'appliquer la technique du lièvre et de se cacher derrière un building...

La voiture est un moyen de transport très pratique. Méfiez vous, certains ennemis peuvent reconnaitre le conducteur et tenter de le tuer. Ce qui peut provoquer l'explosion de la voiture ! Cela n'est pas bien dangereux pour vous si vos personnages sont aussi solides que le rock. Il n'en sera pas de même des humains que vous escortez...

Les tactiques militaires et le management de l'argent sont les deux choses principales à connaitre pour dominer le monde.

Les méthodes proposées peuvent servir aussi bien aux Amigaïstes qu'aux plus grands qui sont déjà dans les affaires.



Les missions d'assassinats : il est fortement conseillé afin de travailler consciencieusement de munir un de vos agent d'un Laser. Cependant, si la cible est cachée, un Gauss-Gun serait particulièrement efficace. Afin de ne pas éliminer malencontreusement de pauvres innocents, ne faire feu qu'à distance visuelle.

Les missions de combats, sabotages, d'assauts et de reconnaissances :
équipez chaque membre de l'équipe avec un FLamethrower. Il faudrait pouvoir équiper chaque agent avec un mini-gun et un Medi-kit. Si les fonds et l'avancée des recherches le permettent, équipez l'agent 3 avec un Gauss Gun et le numéro 4 avec un Persuadotron.

L'idéal est de s'embusquer derrière un building afin d'être caché et prêt à faire feu sans pour autant avoir de craintes importantes quant à l'avancée des ennemis.

Les missions de protections et d'escortes : ne jamais utiliser de Persuadotron sur la personne que vous escortez, la mission ne serait pas valide. Dans les zones où vous avez des rendez-vous, nettoyez les lieux afin d'être tranquille.

Raid et Sauvetage : il n'y a qu'une seule mission de raid et de sauvetage. Il s'agit essentiellement de tuer à peu près tout le monde. Cependant, méfiez-vous, certaines personnes doivent, en effet, être persuadées et non pas éliminées !

Les missions d'acquisition d'équipements : similaires aux missions de combats, il faut néanmoins s'assurer d'avoir laissé de la place dans l'inventaire de vos hommes. Si le département de Recherche et Développement dispose déjà de l'arme trouvée, vous pourrez alors leur vendre l'arme en question. Les armes trouvées peuvent être utilisées durant le retour de la mission si le besoin s'en fait ressentir.

The Atlantic Accelerator Mission : armez votre équipe comme suit ; Agent 1 : 2 Time Bombs, 1 Medi-Kit, 1 Mini Gun, 2 Gauss Guns, 2 Forcefield Generator.

Agents 2, 3, 4 : 2 Medi-kits, 5 mini-guns, 1 Gauss Gun, 1 Forcefield Generator.

Pour cette mission, vous n'avez besoin que d'un seul agent, les autres sont là uniquement en cas d'urgence.

Cet équipement devrait vous permettre de mener à bien votre mission.

Sébastien Lubrano ■



JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

Titre	Prix
JUMP	260
10 INTELLIGENT GAMES	309
DREAMLANDS	219
COMBAT CLASSICS 2	269
FOX COLLECTION 2	279
Prehistorik + Nicky Boom + Risky Woods + Oh no Lemmings	
10ème ANNIVERSAIRE	299
Bumpy's + Dix + Tenniscup 2 + Best of best	
FUN RADIO 4	NC
Superski 2 + First Samouraï + Crazy cars 3	
LORDS OF POWER	309
Silent Service 2 + Railroad Tycoon + Perfect Général	
ARCADE KIT 5	259
F16 Combat + GP500cc + D.Dragon2 + Manchester United EUROPE + Permis de tuer	
SPACE LEGENDS	259
Wing Commandor + MegaTraveller 1 + Elite	
FOX COLLECTION 1	309
Baby Jo + Blues Brothers + Moktar + Monty Python's	
STRATEGIES	259
Dominium + Realms + Operation Stealth	
KINGS OF ADVENTURE	239
Goblins + Bargon Attack + Fascination	
UNIVERSE	229
Nicky Boom + Dominium + Superski + Grand Prix 500 cc 2	
SPORT MASTER	259
PGA Tournament Golf + Indy 500 + Tennis Advantage + Euro Club Soccer	
THE GREATEST	269
Dune + J.White Snooker + Lure of the Temptress	
ACTION SPORT	259
Killerball + Superski 2 + Grand Prix 500 + Advantage Tennis	
MAGIC WORLD	199
Storm master + Crystal Arborea + Dragon Breath	
DREAM TEAM	199
WWF +Simpsons + Terminator 2	
MEGAMIX	229
Agony + Leander + Ork	
FANTASTIC WORLD	329
Megalomania + Populus+ Realms + Pirates + Wonderland	
VROOM + GREAT COURTS 2	229
PRENIUM	229
Baby jo + Panza + Tennis	
SPORT BEST 2	239
Tennis cup 2 + Crazy cars 2 + Kick off 2	
FUN RADIO 3	329
Battle of Britain+ Monkey island 2 + Indiana jones 3+ Battle 1942	
STRATEGY MASTERS	279
Populus + Deuteros + Hunter Spirit of excalibur + Chess player	
FUN RADIO 2	279
Great court 2 + Tournament golf + Speedball2 + GP 500 cc2 + Kickoff 2	
PLANETE AVENTURE 2	199
Monkey Island 1 + Populus 1 + Loom + Explora 3	
L.C. WAIKIKI	279
Prehistorik + Blues Brothers + R-type 2 + Fighter Bomber	
LES MAITRES DE L'AVENTURE	209
Maupiti island + Operation stealth + Voyageurs du temps	
10 MEGA HITS 3	219
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Slooges +Foot man 2 +Highway 2 +Tetris +Defender +Trivial 2 +Ranx +APB	
CAPCOM COLLECTION	249
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty Forgotten world +Ghouls'n ghosts +Led storm + Duel	

LOGICIELS JEUX

Titre	Prix
A-TRAIN	259
A 320 USA Airport	299
ALFRED CHICKEN	199
AIR FORCE COMMANDER	362
ANCIEN ART of WAR in SKIES	289
APOCALYPSE	229
B17 FLYING FORTRESS	239
BATTLE ISLE 93	199
BATTLETOADS	239
BILLARD AMERICAIN	219
BLADE OF DESTINY	279
BLASTAR	189
BLOB	239
BLUE AND THE GREY	NC
BOB'S BAD DAY	189
BODY BLOWS	199
BRIDGE OMAR SHARIFF	309
BURNING RUBBER	229
CAMPAIGN	269
CAMPAIGN MISSION	129
CANTONA STRIKER 2	239
CIVILIZATION	259
CHAOS ENGINE	199
CHUCK ROCK 2	199
COMBAT AIR PATROL	219
COOL WORLD	199
DARKMERE	229
DOGFIGHT	239
DRACULA	269
DUNE 2 (VF)	249
ENTITY	229
F117 NIGHTHAWK	349
FIRE COPTER	289
FLASHBACK	219
FRONTIER ELITE 2	NC
GENESIA	259
GLOBAL GLADIATORS	209
GOAL	239
GOBLIINS 3	289
GUY ROUX MANAGER	249
HARRIER ASSAULT	329
HIRED GUNS	239
INTERNATIONAL OPEN GOLF	239
ISHAR II	239
LEGACY OF SORASIL	259
LEGEND OF KYRANDIA	219
LEGEND OF VALOUR	269
LEMMINGS 2	219
LOST VIKINGS	219
LOTUS 3	199
MICROPROSE GOLF	139
MICROPROSE Grand-Prix F1	249
MORPH	199
NICKY BOOM 2	229
OM SUPER FOOTBALL	199
ONE STEP BEYOND	149
OVERDRIVE	229
PERFECT GENERAL	309
PERFECT GENERAL DATA D.	189
PINBALL FANTAISIES	199
PREHISTORIK 2	259
PREMIER MANAGER 2	239
RAGNAROK	329
ROOKIES	NC
RYDER CUP GOLF	239
SENSIBLE SOCCER 93	199
SHORTGREY	292
SIMON THE SORCERER	299
SOCCER KID	219
SPACE HULK	239
STREETFIGHTER 2	199
SUPER LEAGUE MANAGER	229
SYNDICATE	219
THEATRE OF DEATH	269
THE PATRIZER	289
TRANSARTICA	259
TURRICAN 3	259
VROOM MULTIPLAYER	149
WAR IN THE GULF	239
WORLDS OF LEGENDS	199
W.W.F 2	199
YO! JOE!	209
ZOOL	199
ZYCONIX	199

AMIGA CD 32

Titre	Prix	Titre	Prix
ALIEN BREAD	150	OVERKILL CHAOS	219
ALFRED CHICKEN	219	PINBALL FANTASY	229
COMPOSER QUEST	299	QWAK	150
DEFENDER OF THE CROWN	269	ROBOCOD	269
DEGENERATION	219	RYDER CUP GOLF	229
F17 CHALLENGE	199	SLEEP WALKER	219
INTERN. OPEN GOLF	259	SENSIBLE SOCCER	229
JURASSIC PARK	299	SURF NINJAS	259
JAMES POND 2	229	ZOOL	209
LEGACY OF SORASIL	199	UTOPIA 2	269
LOTUS TURBO TRILOGY	229		

VIDI AMIGA 12RT

LE DIGITALISEUR VIDÉO Nº 1 EN EUROPE

Rapide et simple à utiliser.

* Digitalisation à partir d'un signal **YC** ou **PAL** au choix.
* Entièrement compatible avec les nouveaux modes **AGA** des **A1200** et **A4000**(+262.000 en mode **HAM8** pour une taille d'écran maximum de **704 par 566**).
* Il permet la capture de **séquences entières** de **vidéo**.

VIDI AMIGA 12RT 1990

UTILITAIRES

Titre	Prix
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	599
COMPTE CHEQUE	249
Copieur SynchroExpress 500	299
Copieur SynchroExpress2000	399
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DELUXE MUSIC v2.0	785
DISCOSCOPIE PRO 3.0	349
EXCELLENCE 3.0	499
FUN COLOR	690
HOME MUSIC KIT	499
KINDWORDS 3.0	439
MULTIMEDIA MAKER	495
PAINTER 3D	590

EDUCATIFS

ADI

Titre	Prix
ADI FRANCAIS CE1	285
ADI FRANCAIS CE2	285
ADI FRANCAIS CM1	285
ADI FRANCAIS CM2	285
ADI FRANCAIS 6e	285
ADI FRANCAIS 5e	285
ADI FRANCAIS 4e	285
ADI FRANCAIS 3e	285
ADI MATHS CE1	285
ADI MATHS CE2	285
ADI MATHS CM1	285
ADI MATHS CM2	285
ADI MATHS 6e	285
ADI MATHS 5e	285
ADI MATHS 4e	285
ADI MATHS 3e	285
ADI ANGLAIS 6e	285
ADI ANGLAIS 5e	285
ADI ANGLAIS 4e	285
ADI ANGLAIS 3e	285
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	195

CEDIC/NATHAN

Titre	Niveau	Classes	Prix
ANGLAIS	Débutant	6e/5e	275
ANGLAIS	Confirmé	6e/5e	275
ALLEMAND	Débutant	6e/5e	275
ALLEMAND	Confirmé	6e/5e	275

ACCESSOIRES

Titre	Prix
VIDI AMIGA 12RT	1990
VIDI AMIGA 24RT	2990
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	159
Alimentation A600/500/500+	389
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+horl.	499
EXTEN. 512K A500	249
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 Mo+HORL A500	899
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	615
Interface MIDI 3+1+(cables)	199
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30
BOITIER JSY100 =100x3.50"	59

RUBANS

Titre	Prix
Tous les rubans NB par 3	144
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10-LC 20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC 100

Couleur **1550**

Titre	Prix
688 SUB ATTACK	149
ALIEN BREAD 92	119
BATTLE CHESS	119
BATTLEHAWKS 1942	149
BUDOKAN	129
CALIFORNIA GAMES 2	129
CHESSMASTER 2100	149
CHUCK ROCK	139
CRYSTAL OF ARBOREA	99
D.GENERATION	159
F 15 STRIKE EAGLE 2	189
F 19 STEALTH FIGHTER	169
FINAL FIGHT	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
GRAHAM TAYLOR SOCCER	109
GUNSHIP	149
HERO QUEST	99
INDI. JONES Last Crusade	159
INDY 500	149
JACK NICKLAUS GOLF	109
KNIGHTMARE	159
KNIGHT OF THE SKIES	189
LAST NINJA 2	109
LAST NINJA 3	129
LEANDER	159
LEGEND	159
LOOM	159
LOTUS 2 Turbo Challenge	129
M1 TANK PLATOON	149
MANCHESTER UNITED	99
MANIAC MANSIONS	129
MEGATWINS	129
MERCS	119
METAL MUTANT	99
MIG 29	129
OPERATION HARRIER	129
OPERATION STEALTH	149
PARASOL STAR	119
PINBALL MAGIC	99
PIRATES	129
POPULOUS	129
PRINCE OF PERSIA	129
PROJECT X	129
PRO TENNIS TOUR	129
RICK DANGEROUS 2	109
ROBIN HOOD	139
R V F HONDA	99
SECRET OF MONKEY ISL.	149
STORM MASTER	129
STREET FIGHTER	99
STRIKE FLEET	129
STRIKER	119
TENNIS CUP 2	129
TERMINATOR 2	129
THE CYCLES	99
THE IMMORTAL	129
THE SIMPSONS	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129
UTOPIA	129
WORLD CLASS RUGBY	159
WWF	99

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94% ★★★★★

- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.
(*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+	499
AMIGA 2000	599

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA	299 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	399 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 299F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

Disquettes 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	65 F	120 F	275 F
5" 1/4 DFDD	40 F	75 F	175 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 599

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

Commandez par :

☎ 93.97.22.00 · MINITEL **3615 JESSICO**

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant

PORT :LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

S/TOTAL	
PORT	30
TOTAL	

❏ Je joins un chèque ou mandat lettre 15-12
❏ Je paie à réception au facteur + 27 F
❏ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ....
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

votre ordinateur : ....

Toutes les marques citées sont déposées. Tarif en vigueur à la date de parution du magazine.





THEATRE OF DEATH

Genre : Shoot-them-up

Editeur : Psygnosis

Nombre de joueurs : 1

Nécessite : 1 souris

Manuel en français

Voilà un titre qui peut surprendre quand on n'a jamais joué à Theatre of Death. Pourtant, tout devient clair dès la première partie. L'Académie Militaire EDF Com vous a envoyé vous battre sur quatre terrains différents. La prairie, le désert, la neige et pour les meilleurs, le paysage lunaire. Lâché en pleine campagne avec une poignée d'hommes ultra entraînés, votre seule mission est d'exterminer les soldats du camp adverse. Et pour cela tous les coups sont bons...

AUX GRANDS MAUX, LES GRANDS MOYENS

Six armes sont disponibles pour mettre fin aux jours des adversaires : la mitrailleuse (rafales infernales mais pas vraiment précise), la dynamite (un grand boum et un gros champ d'action : une fois lancée, dégagez la zone !), les champs de mines (idéal pour une élimination massive de l'ennemi), le lance-roquettes (ou machine à bouillie humaine), les grenades (recommandées quand l'adversaire se déplace en troupe) et enfin le lance-flammes (chaud devant, bonjour les dégâts).

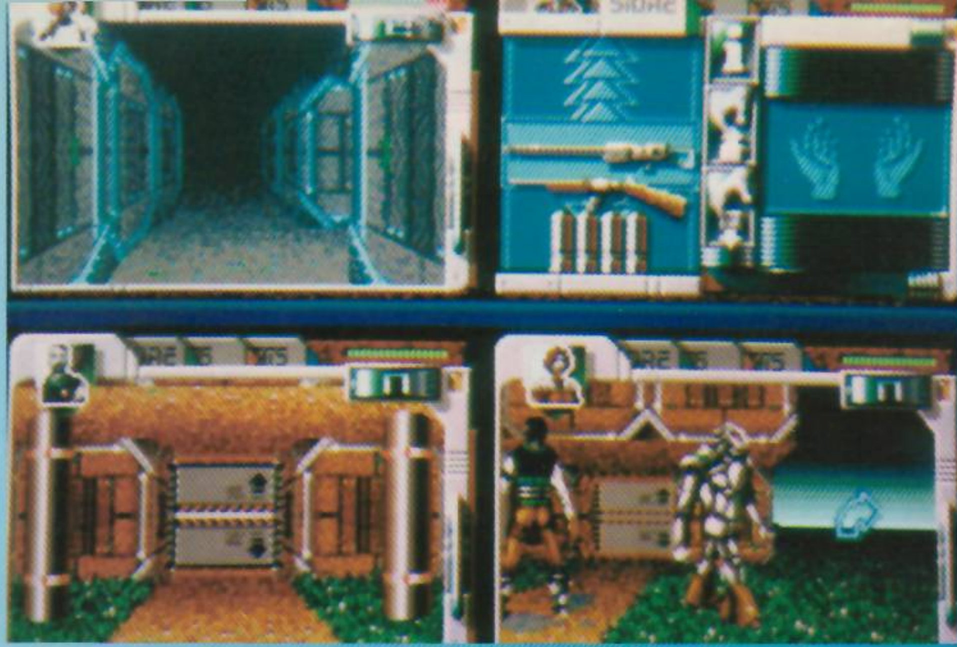
UN MANIEMENT DÉLICAT

Le terrain se présente vu d'en haut et les soldats se déplacent soit individuellement en cliquant dessus avec la souris, soit en groupe si vous sélectionnez le leader, de couleur différente. Mais j'avoue que leur maniement n'est pas des plus simples. Une carte vous montrant une vision globale du théâtre des opérations est affichable à tout moment. Dans les premiers niveaux, vos hommes se déplacent à pied. Par la suite, ils trouveront des véhicules bien utiles pour fondre sur l'ennemi. Les hélicoptères sont rapides et possèdent des mitrailleuses et des lance-roquettes, les tanks sont assez lents mais sont parfaits pour écraser les méchants. Enfin des véhicules de transport de troupe embarqueront l'ensemble de votre équipe sur le terrain de votre choix. Les munitions n'étant pas illimitées, des dépôts sont dissimulés un peu partout dans chaque tableau, à vous de les trouver.

CA SENT LA CHAIR FRAICHE...

Theatre of Death est réservé aux amateurs de gore : vos ennemis tombent à terre dans une gerbe de sang, la tête décapitée, en poussant d'horribles cris de douleur. Vous pouvez même vous faire dévorer par les requins si vous empruntez les cours d'eau. Possédant des graphismes assez moyens, il faut bien le reconnaître (mais ici, ils sont plutôt secondaires par rapport au but du jeu), on se laisse quand même séduire par ce soft bien ficelé. La musique (militaire, bien entendu) est entraînante et colle bien à l'action. Les bruitages sont des digits, donc rien à leurs reprocher. Des mots de passe bien utiles sont donnés après chaque tableau pour reprendre une partie ultérieurement. Seul petit hic : le maniement des soldats est souvent très délicat.





HIRED GUNS



Versions : tous modèles
Genre : Aventure/Action
Editeur : Psygnosis
Nombre de joueurs : 1 à 4 simultanément
Nécessite : 1 souris.
Disque dur recommandé.
Manuel et écrans en français

LES DOUZE MERCENAIRES

Hired Guns... traduction : des flingues à louer ! Dans ce soft tant attendu (ses auteurs sont en effet les géniaux créateurs de Lemmings !), ce sont des mercenaires qui sont les héros. Ici, pas le temps de s'apitoyer sur qui que ce soit. Et on ne plaisante pas. Le courage, le sang froid et l'expérience des armes à feu légendaire des mercenaires n'est plus à prouver. C'est pourquoi une organisation politique internationale a décidé d'envoyer sur une planète, un groupuscule de douze personnes (véritable melting-pot de la racaille intersidérale) afin de régler quelques problèmes dans des zones dites à haut risque.

A DEUX C'EST BIEN, À QUATRE C'EST MIEUX !

La particularité la plus importante de ce jeu est sans nul doute la possibilité de jouer à quatre simultanément ! L'écran est divisé en quatre, chaque partie représentant ce que voient les différents personnages. Pour ces derniers, vous avez le choix parmi douze énergumènes : quatre hommes, cinq femmes, deux robots et un androïde. Et comme dans tout bon jeu d'aventure qui se respecte, chacun d'entre eux a ses propres caractéristiques : spécialistes de systèmes de protection, endurance plus ou moins bonne, connaissance des armes à feu...

DES MISSIONS NOMBREUSES ET VARIÉES

Le mode de déplacement se fait à la "Dungeon Master", c'est à dire que l'on avance pas à pas dans d'immenses labyrinthes. Les missions à accomplir sont multiples : s'échapper d'une prison, exterminer des cocons d'aliens (avec leur progéniture), libérer des otages... Et comme de bien entendu, le temps est compté. Pensez à fouiller chaque recoin car certaines portes ne s'ouvrent qu'avec des clés ou des cartes magnétiques. Une fois la mission accomplie, un dernier petit problème se pose : trouver la sortie !

UN DESCENDANT DE DUNGEON MASTER

Possédant des graphismes assez soignés et des bandes sons extraordinaires, Hired Guns plaira à tous ceux qui aiment les jeux d'aventures, pimentés de combats au pistolet mitrailleur. Seul regret, ceux qui ne possèdent pas de disque dur devront jongler avec les disquettes : cinq au total !

AMIGA CD^{32}





L'Amiga CD^{32}, la plus sophistiquée des consoles de jeux.
Processeur 32 bits, son stéréo, palette graphique de 16 millions de couleurs, lecteur CD, elle est unique. Ses performances techniques vous donnent accès à des jeux d'une nouvelle dimension, d'une qualité inégalée à ce jour.
Mais, l'Amiga CD^{32}, c'est bien plus qu'une simple console de jeux. Elle vous permet d'écouter vos compact-disques audio et de regarder des films*. Oui, des films sur vidéo-CD, des compact-disques qui contiennent 74 minutes d'images vidéo.
Si vous ne voulez pas passer pour un rétrograde, pensez à l'Amiga CD^{32}.

* avec adjonction d'une carte vidéo plein écran.

Commodore





Genre : Action/Réflexion

Editeur : Loriciels

Nombre de joueurs : 1

Nécessite : 1 Joystick

Manuel en Français

THE CARTO



CARTOONS : CA CARTONNE !

Apparemment, Lemmings n'a pas fini de faire des petits. Dans ce nouveau logiciel de Loriciels, il n'y a pas une centaine ni une dizaine, mais seulement deux personnages à diriger. L'un traçant la route du second.



LA QUETE DES ANNEAUX MAGIQUES

Les gens vivaient heureux autrefois dans la merveilleuse contrée de Loriland, jusqu'au jour où l'infâme Milgramos s'empara des sept anneaux Divins qui protégeaient le peuple "Lorilandien". Les hautes autorités ont alors décidé d'envoyer deux personnages sur les traces de l'affreux bandit : le chevalier Vincent de Noiret, plus communément appelé Ringo (une vraie Star) qui peut voler, sous l'effet d'une potion concoctée par le grandiose magicien Mogwaï et son associé, le frêle (mais intellectuel) David de Juhensor, dit Dave (futur chanteur).

AUTOPSIE D'UN JEU D'ACTION/RÉFLEXION

L'écran principal de jeu comporte trois fenêtres. Celle située en haut à gauche fait un zoom sur Dave, en haut à droite, on trouve le plan principal du niveau et enfin, au centre, on suit le déplacement de Ringo (que vous dirigez). Sous ses faux airs de Superman, Ringo ne peut franchir les portes des maisons ou des cavernes. Son rôle se limite seulement à faire en sorte que Dave parvienne sain et sauf à la porte de sortie de chaque niveau, trente au total. Pour permettre à Dave d'évoluer sur le terrain accidenté et encombré, Ringo doit utiliser les objets qu'il trouve au fur et à mesure : pierres pour combler les trous, tremplins pour "atteindre des sommets"... Sa tâche n'est

ONS

pas facile car une multitude d'ennemis font tout pour l'empêcher d'accomplir sa mission. Et le chrono, lui aussi, joue contre vous ! Mais heureusement, il y a les tableaux bonus dans lesquels on récolte de l'argent et des points de vies et les boutiques où l'on dépense cet argent (en équipement plus performant par exemple).

QUAND LA RÉFLEXION L'EMPORTE SUR L'ACTION

The cartoons, sans révolutionner le monde des jeux sur micro-ordinateurs (les graphismes sont simples et la musique ne casse pas des briques), vous fera passer des moments très agréables. Il rappellera à quelques anciens un autre titre de Loriciel au principe similaire : Builderland. Ou encore, plus récemment, Sleepwalker d'Ocean ou Mario & Wario de Nintendo. Certains niveaux ne sont pas faciles à terminer en raison du nombre d'action à accomplir et du temps imparti. Heureusement des mots de passe sont prévus pour permettre à chacun de progresser à son propre rythme. Bonne quête !



augmente la capacité de votre disque dur,



sans problème!

Le DiskExpander est un programme innovatif pour tous les utilisateurs d'Amiga. Avec ce logiciel, vous pouvez doubler la capacité de votre disque dur. L'installation prend seulement quelques secondes ; une fois faite, le DiskExpander travaille de manière invisible pour l'environnement Amiga. Les taux de compression varient de 30% à 70%.

L'interface utilisateur graphique, facile à utiliser, garantit même aux utilisateurs inexpérimentés, une utilisation du DiskExpander immédiate et sans problème. Le DiskExpander n'augmente pas seulement la capacité de votre disque dur : même les disquettes disposent maintenant d'une capacité de stockage d'approximativement 1,5 Mo.

l'expander *propose*

- Peut augmenter de 50% la capacité de votre disque dur d'un seul coup.
- Compression et décompression rapide.
- Flexible et extensible : de nouvelles bibliothèques de compression peuvent toujours être développées.
- Fonctionne avec tous les disques, y compris SCSI, IDE et même le disque RAM.
- Entièrement testé - pas de perte de données.
- Une fois installé, le programme est invisible à l'utilisateur.
- Fonctionne avec n'importe quel Amiga et n'importe quel KickStart.

disk expander prix:349,-ttc

tel *(1) 42 46 47 60*

fax *(1) 42 46 47 01*

Cuda Informatique S.A.R.L.
9, Rue Saulnier
75009 Paris

DOMPUBLIC

LA MUSIQUE SUR AMIGA

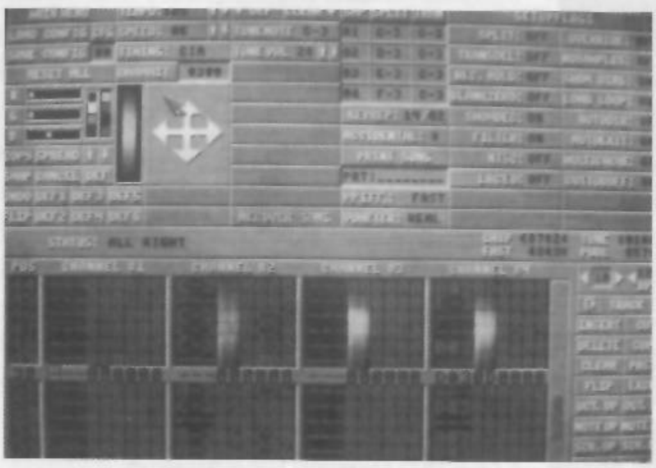


La musique est un des atouts majeurs de l'Amiga. Et il n'est pas rare que vous, ô nobles amigaïstes, écoutiez plutôt de la musique à partir de votre ordinateur que de votre chaîne hi-fi, c'est pourquoi la rubrique DP de ce mois-ci lui est consacrée.

Les gros softs

OctaMED Professional V 5.00d de Teijo Kinnunen

La version présentée est la version commerciale distribuée par France Festival Distribution (3, rue Anatole France. 1322 Chateauneuf Les Martigues) au prix de 400 Frs. Néanmoins, il existe une version d'Octamed (version 2.0) dans le DP à proprement parler.





J'en étais resté à la version 3.2 de MedPlayer. Quel changement ! C'est un peu comme si vous quittiez un Texas Instrument 99-4A pour vous retrouver sur un Amiga 3000 avec Syquest et lecteur Cd-Rom... Après une légère psychotérapie de réadaptation, je fus à même de retourner sur mon ordinateur et voir l'évolution. Le premier MED fut programmé pendant l'été de l'an de grâce 1989, depuis une vingtaine de versions virent le jour. La version 5.00 date de juin 93, et il existe déjà quatre sous versions ! Avant de créer, sampler, synthétiser et mixer le morceau du siècle, il faut se repérer dans toutes les fonctions et touches de ce soft. Et, c'est là le problème, l'interface d'OctaMED ne brille pas par son esthétisme et sa convivialité. Les fonctions principales sont directement disponibles à partir de l'écran de base : le Sampler, l'éditeur d'instruments et l'éditeur de sons synthétiques. Les menus déroulants regroupent par thèmes toutes les fonctions du soft. Ainsi, il y en a un dédié aux blocks, un autre aux pistes, un autre pour les instruments, un pour les connexions MIDI et le dernier pour la configuration et modification de l'utilitaire. Voilà pour la présentation générale.

OctaMED a énormément évolué par rapport à la version 4.00. Tout d'abord, il est possible de travailler sur 8 canaux audios ainsi que sur 64 canaux MIDI. Au lieu de 100 blocks, il est désormais possible d'en avoir 1000 ! Les mixeurs fous, les housemaniaques et félés de techno auront enfin trouver soft à leur démesure... A noter aussi, la création d'un nouveau type de Sample "EXT Sample" qui procure des octaves très basses et semble particulièrement approprié quant à l'apport de certains effets. Il y a aussi tout plein de nouvelles fonctions dans l'éditeur de Samples que je ne décris pas ici à cause du manque de place. Vous pouvez créer vos propres instruments avec un échantillonneur intégré. Celui-ci vous offre beaucoup de contrôles sur les effets vous permettant par exemple de réduire l'effet d'escalier. Pour les néophites, l'aide, en français, intégré au logiciel, vous permet d'évoluer aisément à travers les méandres de ce dernier. Bien évidemment, tous les formats de fichier, compactés ou non,

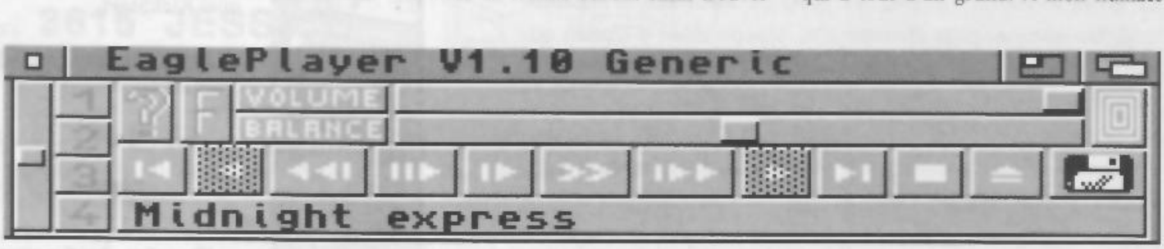




sont reconnus par le loader.

La gamme MED est tellement répandue à travers ce vaste monde d'Amigaïste qui est le nôtre, qu'un club est né depuis quelques temps déjà. Ce dernier se propose de nous guider à travers le soft, de fournir des samples et bien d'autres services pour le moins précieux. L'adresse de ce dernier est indiquée sur la disquette du soft.

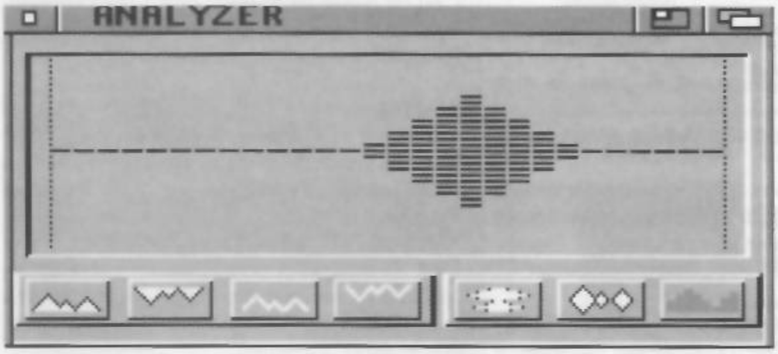
La notice est en Français grâce à France Festival Distribution. Elle s'avère indispensable pour utiliser sinon optimiser cet excellent logiciel qui a tout d'un grand. A mon humble



avis, il vaut bien les 400 francs demandés par F.F.D pour la version française.

Protracker 3.1
Distribué par Phoenix ou Sillicone.
Les sources sont disponibles sur une disquette fournie par Attila. Contrairement à OctaMED, Protracker ne lit que quatre pistes. C'est un parti pris qui se justifie selon les programmeurs par le fait que l'Amiga est fait pour n'utiliser que 4 pistes.
L'interface est un chef d'oeuvre de convivialité. L'usage du logiciel n'en est que plus agréable et aisé. Ainsi, les principales options sont directement disponibles à partir de l'écran principal. Tous les autres tableaux (éditeur de samples, réglages du logiciel...) sont, eux aussi, directement disponibles à partir de l'écran général.

Passons donc en revue les principales possibilités de ces différents éditeurs.
L'écran d'options PLST permet de mettre plusieurs samples en pré-choix. C'est-à-dire qu'ils sont pré-chargés afin d'être directement diponible avec toutes les infos qui les concernent. On peut ainsi les cataloguer d'une manière particulièrement pratique.
L'éditeur de SAMPLE. Ce dernier est considéré comme plus rapide et plus simple d'utilisation que celui d'AudioMaster. Les options sont tout ce qu'il y a de plus classique (couper, coller, zoomer....). Tous les effets sont bien sûr réalisables. On notera tout de même, Mix qui permet de mixer différents samples. ECHO donne, comme vous l'avez compris, un écho. Il est possible de mettre des filtres, de lire le sample à l'envers et j'en passe...
L'écran SET UP permet de reconfigurer totalement Protracker. Tout y est redéfinissable, de la couleur d'écran en passant par les dégradés des vues-meter jusqu'à la possibilité d'insérer des commandes du DOS directement dans le logiciel.
Il est cependant regrettable que les routines MIDI ne soient pas implantées sur cette version.
La majorité des nouvelles options que les concepteurs ne savaient pas où mettre se retrouve classées dans un menu à part. On y trouve entre autre : TRANSPOSING qui permet de changer une série de notes par une autre série (C-3 en C diez 3).



DevWare

CocoonMorph : 990 F.
Le Morph rapide, facile et puissant.

Home Manager Pro : 390 F
Gestionnaire Professionnel et Familial

Piano Tutor : 390 F
La musique d'aujourd'hui à votre portée.

Mozart : 390 F
Apprenez les bases de la musique.

ORPHIE

Tél : 1.46.32.02.28
Fax : 1.46.30.10.50

EMPLANT

L'émulateur MaC couleur et multitâche.
La puissance de l'AMIGA et du MaC réunie.

EMPLANT Basic : 2990 F
EMPLANT Série : 3990 F
EMPLANT SCSI : 3990 F
EMPLANT LUXE : 4490 F

Les cartes Basic, Série, et SCSI sont évolutives.

22 Rue Kellog 92350 Le Plessis Robinson

Nos prix sont TTC, paiement comptant

Vente par correspondance uniquement.

Revendeurs, contactez-nous.

ARPEGGIO est utilisé pour simuler des accords.
VIBRATO permet de créer des effets de vibrations plus ou moins longs...
Voilà pour la présentation générale des options offertes par Protracker. Faire un choix entre les deux softs n'est pas chose facile...

Les utilitaires

Eagle Player
De tous les temps, Eagle Player est le meilleur player pour module. Plus la peine de se casser la tête pour savoir sur quel programme il a été fait, Eagle Player les reconnait tous (Protracker, Med, Oktalyser) aussi rares soient-ils.
Son interface est superbe, elle vous propose en effet le loader sur lequel se trouvent tous les boutons de play, pause, arrêt etc...
On peut également régler le volume ainsi que la balance. Vous avez aussi un Analyser, un Quadrascope et un Timer.
Eagle Player a toutes les fonctions que peut avoir votre platine laser : programmation de plusieurs plages musicales, répétition d'une ou plusieurs plages, pause, avance rapide. En résumé "elle a tout d'une grande".
Tout ceci ne tient que sur deux disquettes et tourne en multitâche.
Ce serait une grosse erreur que de ne pas l'avoir.

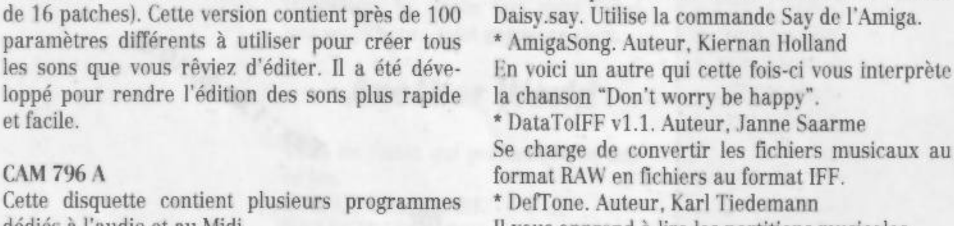
GM Patcher v1.1. Auteur, Christophe Carvajal) FDS
Ce programme sert à créer, stocker des paramètres de sons pour les synthés GS ainsi que des Performances (une Performance est un ensemble de 16 patches). Cette version contient près de 100 paramètres différents à utiliser pour créer tous les sons que vous rêviez d'éditer. Il a été développé pour rendre l'édition des sons plus rapide et facile.

CAM 796 A
Cette disquette contient plusieurs programmes dédiés à l'audio et au Midi.
* DigitalAesthetics v2.5. Auteur, Greg Grove
C'est un programme qui vous permet de mettre un fond musical sur votre Amiga. Supposons que votre rêve soit de programmer en C tout en écoutant la pluie tomber sur Londres, avec le bruit des cloches et j'en passe, et bien votre rêve sera réalisé grâce à ce logiciel.
Divers bruitages vous sont proposés, bien d'autres vous attendent si vous vous faites enregistrer. Ces petits modules sonores peuvent être enchainés.
* DXEditor v0.93. Auteur, Jurgen Zimmermann.
C'est un éditeur pour le synthétiseur YAMAHA DX7II.
* Midiplay v1.1. Auteur, Janne Syvaniemi
Ce logiciel peut jouer les fichiers au format Midi.



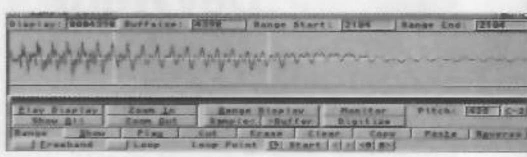
* MidiWatcher v1.1. Auteur: Ed Mackey
MidiWatcher s'adresse à tous ceux qui possèdent un clavier Midi. Vous aurez néanmoins besoin de la midi.library v2 qui n'est pas fournie.
* MPM v1.19. Auteur, Andréas Jung
Contient une version béta de Midi Performance Manager. Celui-ci vous permet d'utiliser un équipement Midi. Dispose d'un port ARexx et d'une fonction aide en ligne.

CAM 796 B
* AGMS Playsound :
Il vous permet d'afficher et de jouer de gros échantillons IFF.
* AGMS RecordSound v3.0. Auteur, Alexander G., M. Smith
C'est tout simplement un programme permettant de digitaliser à partir d'un digitaliseur sonore quelconque utilisant le port parallèle.
* AGMS Transcribe Sound. Auteur, Alexander G., M. Smith
Ce programme reprend le principe de AGMS PlaySound et il permet de transcrire des dialogues. Il peut s'utiliser aussi avec AGMS RecordSound pour fabriquer des dialogues de plusieurs minutes.
* AmigaSing. Auteur, Kiernan Holland
Avez-vous déjà entendu votre Amiga chanter ? Si ce n'est pas le cas alors écoutez le fichier Daisy.say. Utilise la commande Say de l'Amiga.
* AmigaSong. Auteur, Kiernan Holland
En voici un autre qui cette fois-ci vous interprète la chanson "Don't worry be happy".
* DataToIFF v1.1. Auteur, Janne Saarme
Se charge de convertir les fichiers musicaux au format RAW en fichiers au format IFF.
* DefTone. Auteur, Karl Tiedemann
Il vous apprend à lire les partitions musicales.
* DSound v1.3. Auteur, Jurgen Zimmermann
Ce programme est conçu pour jouer des sons au format 8SVX, avec tout de même une particularité qui est de pouvoir jouer des sons directement du disque dur. Fini les problèmes de mémoire insuffisante.
* FMSynth v1.1. Auteur, Christian Stiens
Ce logiciel sert à créer des sons FM. Le son peut être joué sur le clavier de votre ordinateur et sauvegardé au format IFF-8SVX. Les sources sont fournies.
* NarTest v1.01.
C'est un outil qui permet de manipuler les nouvelles caractéristiques du narrator.device. Les sources en assembleur sont fournies.



* Noise Packer Decruncher v2.4. Auteur, Nils Corneliusen
Vous permet de convertir les modules NoisePacker 2.00 et plus au format Protracker
* Optimod v4.0. Auteur, Joakim Ogren
Ce programme se charge d'optimiser les modules Protracker ou bien les NoiseTracker au format 31 instruments. Les modules avec 15 instruments ne sont pas reconnus.
* SamPull v2.0. Auteur, Greg Grove
Ce logiciel est capable de récupérer et de sauver les samples d'un modules de musique au format SoundTracker, ProTracker ou NoiseTracker uniquement. Il peut aussi les recupérer s'ils sont restés dans la mémoire. Fonctionne en 2.xx.
* SmartPlay v3.1. Auteur, Peter Hjelt
C'est un player de modules dont l'avantage principal est d'être très rapide (assembleur oblige). Il reconnait la plupart des formats.

CAM 761
* ST-Player v1.4. Auteur, Wolfang Breyha
C'est un player de modules musicaux au format SoundTracker. Fonctionne sur tous les types d'Amiga.
* AmiSOX v3.1. Auteur, Lance Norskog
C'est un outil vous permettant de convertir les échantillons sonores sous différents formats tels que : IFF 8SVX, AIFF, RIFF WAVE, Sun audio, mac audio et raw audio.
* EPS v0.5. Auteur, Timo Rossi
C'est un programme vous permettant de lire des échantillons Ensoniq EPS16.
* DeliTracker v1.36. Auteur, Delirium
Ce logiciel est un player acceptant presque tous les formats de modules. Ceux n'étant pas inclus peuvent être chargés séparément.

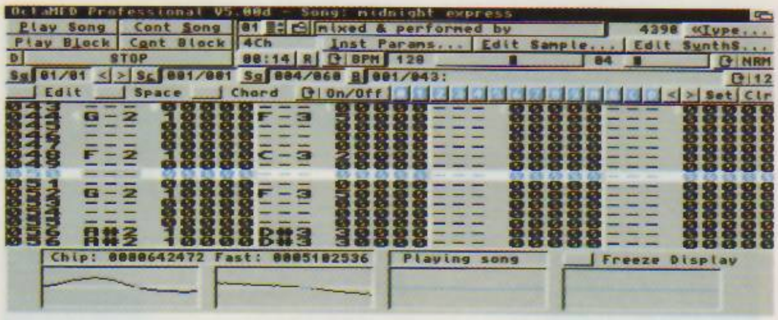


Les Music-Disks

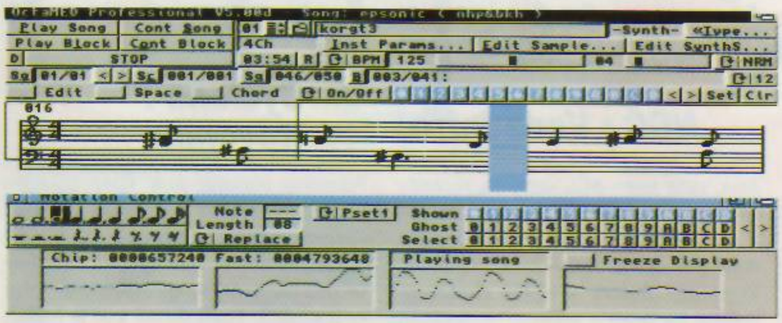
Jesus on e's watchen de LSD. Phoenix DP nos 3300 & 3301
Ce music disk est à conseillé aux purs et durs de techno. Ils y trouveront, en effet, nombre d'effets présents dans les démos de musiques comme Retina dimension ou autres...

No Limit présenté par Legend, musique de XES. Phoenix DP no 3812
Très techno, ce disk présente l'adaptation de No Limit made in Legend. Relooké, il est beaucoup plus speed que la version habituelle. A la vitesse ou le nombre de modules dédié au tube de 2 Unlimited évolue, on va en faire un spécial DP...

Book of songs de Complex. Phoenix DP nos 3824 & 3825
L'intérêt principal de ces deux music-disks réside dans la présentation et le contexte qui entoure la musique. N'allez pas croire pour autant que les modules soient mauvais. Au contraire, ils sont aussi variés que recherchés musicalement (jazzy,



type Jarre, rythme automatique...). Tous les morceaux sont présentés dans un livre style héroïc-fantasy avec des dessins représentant les thèmes abordés. Pour ces derniers, un texte illustre chaque morceau en nous expliquant l'histoire et le développement de celui-ci. Cette approche originale m'a totalement séduit.

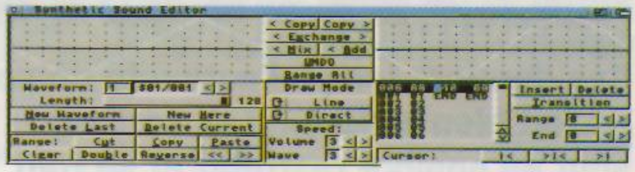


Pastel Vanilla de Nova. Phoenix DP nos 3443 & 3444
Ces deux disques contiennent 34 minutes de musiques exprimées sur un ton pastel, style gros shamallow qui fond dans la bouche très doucement et mielleusement. C'est pourquoi à petite dose c'est bon, mais l'absorbtion d'une trop grande quantité d'affilée devient rapidement indigeste, voire écoeurante. Mais sinon à par ça, c'est bon...

Addict Mayday Resistance. FDS 1911
Cette disquette est une démo avec des animations superbes et des effets spectaculaires et le tout sur une musique techno d'excellente qualité. A voir et à écouter.
Interactive-Dance Trance II. FDS 1936 A&B
Ces deux disquettes sont des musics-disks qui contiennent plusieurs titres de musique techno. A écouter absolument...

Quelques modules

Snap Rhytm is a dancer & please don't go, Felix avec Don't you want me & insomniak de DJPC, Midnight express & No limit de 2 Unlimited, U96 version Atlante
Tous ces modules ont étés réalisés par un musicien du nom d'Atlante et sont distribués par Temps-X (3, Rue de Darmstadt Apt 286 10000 Troyes) au prix de 14 francs la Disquette.
Ces derniers ont été conçus sur un 1200 et Bar and Pippes et divers claviers électronique du style Yamaha é-DX7, Roland D10... Leur qualité est vraiment phénoménale. Ils reprennent bien évidemment les thèmes principaux des morceaux dont ils empruntent le nom; cependant, les mixages et modifications sont telles, que l'on se retrouve avec de nouveaux morceaux et non pas le morceau classique avec quelques rajouts !
Attila PDS. (BP 192. 63805 Cournon)
Disquette contenant 3 modules :
* Mod Asphyxiated : musique relaxante et appaisante



* Mod Dirt : musique relaxante et appaisante
* Mod Dur dur d'être un bébé : pas si dur que ça finalement

Ruthless Concept Criminological. FDS 1912
Elle reprend un des grands titres du groupe "DE LA SOUL". Vraiment bien !

Silicon Limited Tune Up The Bass. FDS 1933
Ensemble de modules exclusivement dédiés à tous ceux qui aiment vraiment la techno pure et dure. Idéale pour les soirées RAVE.

FDS 1908
C'est un excellent recueil de modules de musique techno. Les fondus vont apprécier.

FDS 1909
Encore un music-disk de techno. Les amateurs vont adorer.

FDS 1910
On va avoir l'air de se répéter mais c'est encore une très bonne compilation de modules techno. A écouter absolument.

Digital Sensation de Digital Sensations. FDS 1816
Elle comporte une compilation de quatre musiques inédites. Leur désir est de se faire connaitre un peu plus et de réaliser d'autres musiques et des bruitages de jeux avec leur matériel professionnel. Les classer est impossible, bien qu'elles se rapprochent de musiques de jeux. Alors, parlons en..

Sébastien Lubrano & Carlos Recatala ■



A VOUS DE JOUER !

Ce mois-ci nous ne vous présentons qu'un seul programme à cause du manque de place. Cependant, restez nombreux à nous envoyer vos réalisations.
Mr Detres Franck, 29 rue de la République, 94370 Sucy en Brie. Nous avons ce mois-ci un programmeur qui nous a envoyé une de ses oeuvres sur Amiga. Entièrement programmé sur AMOS, c'est un logiciel de dessin simple mais efficace. Ce logiciel offre toutes les fonctions de base tout en permettant l'animation de bobs (sprites). Il est particulièrement conseillé pour ceux qui ne veulent pas consacrer une grande place à un logiciel de dessin, cette activité n'étant qu'accessoire pour ces derniers. Nous espérons qu'il est sur la voie du succès. Bon courage !

REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier toutes les associations de DP que nous avons citées précédemment (Attila, FDS, FFFD, Phoenix DP, Sillicone DP et BAB Micro Center auprès duquel nous nous excusons de ne pas avoir pu présenter ses disquettes, ces dernières n'ayant pas voulu arriver à temps par la poste !)

DEMOS CORNER



Ces derniers temps l'actualité démo se fait bien maigre... Les sorties sont en nombre restreint et se font de manière apériodique. La plupart des groupes se réservent pour la Party III. Cependant certains "meublent" cette longue attente avec de très bonnes productions.

Lemon : Groovy

Groovy est à mon sens la première démo de Lemon où le design est très bien travaillé et surtout original (entendez par là non pompé...). Les graphismes sont chatoyant, très propres en parfaite symbiose avec le reste. La musique est excellente ! On dirait du Nuke dans le style et l'instrumentation jazzy funky, mais non c'est du Spaceman, chapeau ! le niveau de code est relativement élevé, ici Dan a cherché à créer des effets novateurs. On retiendra à titre d'exemple les shades bobs zoomant au copper (difficile à expliquer...). Ou encore ces plasmas aux aspects liquides voir gélatineux. La fin de la démo se ponctue par un petit scrolltext pour les crédits, agrémenté d'un effet raytracing "zoli" tout plein. En somme, Groovy est une track bien sympathique.



NGC : Vade Intro

Avec vade intro NGC signe sa seconde démo. Bien que relativement courte (c'est une intro !) cette production n'en reste pas moins intéressante. Le coder Viper en dehors d'effets classiques comme les pseudo sphères en vecteur, nous livre quelques routines originales. Du mapping de bitmap dans un tunnel, un plasma qui fait du "streching" etc... La démo se termine par une "End part" composée d'une espèce de tourniquet de logos 3D NGC avec un scrolltext vertical. Ce même scrolltext nous informe de la sortie des prochaines productions NGC. Une démo codée par Viper en décembre et une foule d'autres projets pour les mois à venir.

Genocide : Soft Movie

En voilà une démo originale ! En effet Soft Movie n'est pas une de ces track où l'on vous balance à la tronche toute une débâcle d'effets techniques. En fait cette démo porte bien son nom puisqu'il s'agit d'une démo animée dans le style de "State of the art", mais attention la comparaison s'arrête là ! C'est même carrément quelques secondes d'un film d'anthologie, j'ai nommé "La guerre des étoiles" ! Sous vos yeux ébahis, le "vilain" Dark vador et le "gentil" hobby one s'affrontent à coup de sabre laser, ambiance sonore à l'appui. On entend les sabres s'entrechoquer et le "oin-oin" caractéristique, produit par leurs champs magnétiques. C'est absolument great ! Mais à mon grand désespoir trop court ! L'anim est très coulée (sans doute 15 images/seconde), on s'y croirait... On en redemande.

Cyclone : Ravence

Attention musique disk. Raverance est la toute dernière production de chez Cyclone. Comme son nom le laisse supposer, ici il est question de musique techno (raverance, abréviation de rave et trance ?). Etant donné que je haiiiiis !!! ce style de musique, il est difficile pour moi de parler de ce zick disk en toute objectivité. M'enfin voilà, les musiques sont des gros modules qui reprennent des standards du genre techno. C'est bien fait, les samples sont très propres, l'ergonomie est bonne, un simple click et pouf ! Votre Amiga vous crache du 2 unlimited. La qualité des graphismes est au rendez-vous, d'ailleurs j'adore la pic d'Alex qui sert d'introduction (cf : la photo, elle est belle ! Non pas l'image, la fille !). Ayant constaté les effets de ce musique disk engendrés sur des individus fans du genre : spasmophilie, état de trance, je pense que le produit est "efficace" comme dirait ma prof d'éco...

Ps : Les auteurs de Raverance qui nous on fait parvenir leur production (on vous encourage à faire de même), vous font savoir qu'il est possible de vous la procurer en leur envoyant une disquette accompagnée de 3.60 frs en timbres à cette adresse : Leconte Frédéric, 267 rue de guise, 02100 St-Quentin.

Digital : Extemporized

C'est la dernière production connue de Digital, le groupe ayant été "écartelé" tout récemment. C'est donc un music-



TELECOPIE

Protocoles :
V27ter, V29

Vitesse :
4800 - 9600 Bauds

Mode télécopie automatique à partir d'un fichier texte et d'un terminal ASCII. (logiciel de télécopie intégré en ROM dans le modem)

AUTONOME

Une pile de 9v alimente le modem, ce qui permet une utilisation autonome sans adaptateur secteur encombrant et son fil.

Le programme de télécopie est intégré en ROM ce qui rend le modem également autonome car même sur n'importe quel autre micro-ordinateur doté d'un quelconque logiciel de télécommunication vous pouvez envoyer des télécopies.

MODEM - HAYES AT

Protocoles :
V21,V22, V23 Minitel, V22bis, V32, V32bis

Vitesse :
de 300 à 38,400 Bauds
1200/75 Bauds minitel

Correcteur d'erreur & compression :
V42, MNP 4, V42bis, MNP 5

Auto-answer : V25



SCANNER EPSON

Format : A4
Résolution : 600 (ou 800) dpi
Nuances : 256 gris et 16,7 millions (24bits)
Echelles : 50 à 200 %
Logiciel fourni : Driver ASDG interfaçable AdPro
Documentation : Français (scanner et driver)

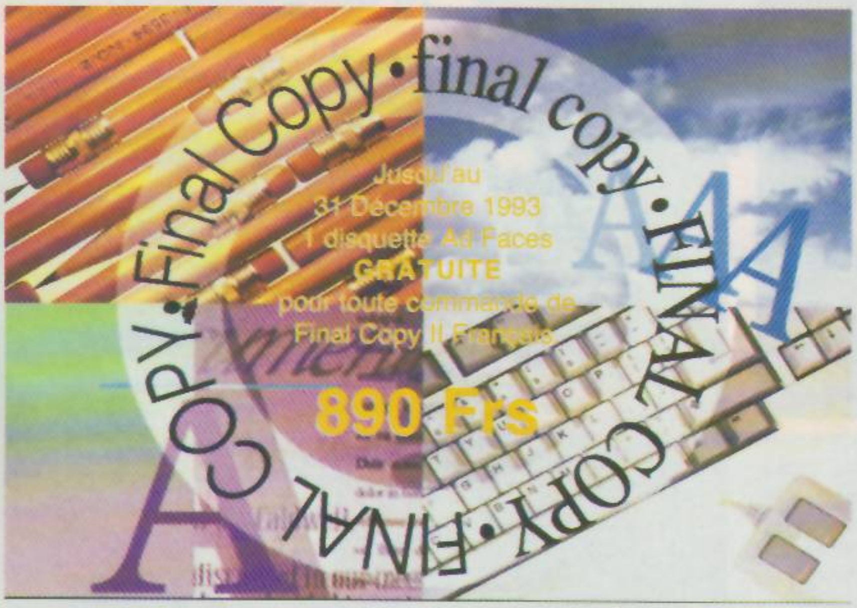
GT 6500 : **8 990 F TTC** driver inclus
GT 8000 : **13 990 F TTC** driver inclus

SHOW ROOM VEM

Tous nos produits sont en démonstration dans notre show room à Evry :

V.E.M. Vidéo Editions Multimédia
14 Rue du Bois Sauvage
91055 EVRY Cedex

Du Lundi au Vendredi 9h-12h et 14h-18h.
Parking assuré. Accès Francilienne, RN7 et A6



AMIGA 4000 / 68040

VEM reprend vos anciens Amiga pour l'achat d'un Amiga 4000 / 68040 :
Disque dur 120 Mo, 68040 @ 25 Mhz, 6 Mo de RAM, Wb 3.0 **16 590 F TTC**
FINAL COPY II Français en CADEAU

Barême de reprise : (à déduire du prix d'achat de l'Amiga 4000/40)

Modèle	Reprise	Modèle	Reprise
Amiga 600	400 F	Amiga 500	500 F
Amiga 500+1 Mo	600 F	Amiga 2000 seul	900 F
Amiga 2000 +scsi (env200Mo)	1 500 F	Amiga 3000/16/40	2 500 F
Amiga 3000/25/50	3 500 F	Amiga 1200 seul	1 000 F
Moniteur 108x/1950	700 F	Carte PC/AT286	600 F

Options :
4 Mo de RAM SIMM Suppl. pour A4000 commandés en même temps : 1 490 F TTC
Ecran A1942 adapté à l'Amiga 4000 : 2 990 F TTC

NOUVEAU

PAGESTREAM 3.0 FRANCAIS
TYPESMITH 2.0 FRANCAIS
ART EXPRESSION 1.04 FRANCAIS

Bientôt disponible !!!

Les produits Soft-Logik Publishing Inc sont maintenant traduits et distribués en France par VEM. Dès la fin Décembre 93 TypeSMITH 2.0 sera disponible en Français. Les possesseurs d'anciennes versions de tous les produits SoftLogik pourront bénéficier de mises à jour.

BON DE COMMANDE

A compléter et à retourner à VEM dès aujourd'hui

NOM: ________________ Prénom : ____________
Adresse : ________________________________
Codepostal : ________ Ville : ______________
Téléphone : ______________________________

Je vous passe la commande de :

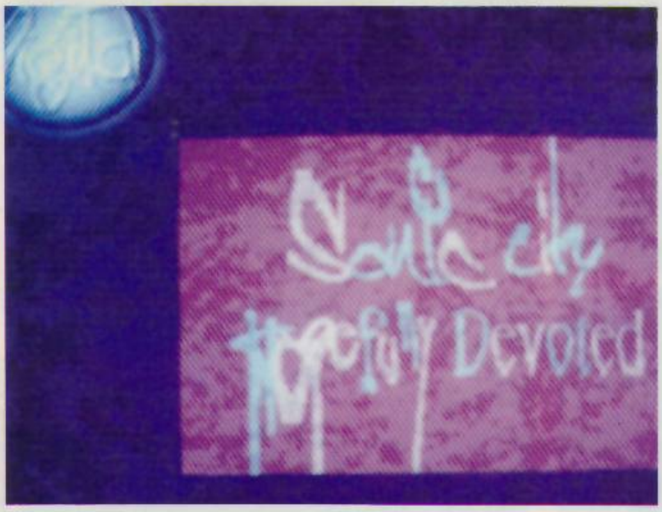
- ❑ Final Copy II Fr. + 1 Ad Faces gratuit — 890 F
- ❑ Scanner GT 6500 + driver ASDG — 9 990 F
- ❑ Scanner GT 8000 + driver ASDG — 13 990 F
- ❑ Modem GRANITE agréé — 3 990 F
- ❑ Amiga 4000/68040 @ 25 Mhz — 16 590 F
- ❑ Option A4000 / 4 Mo de RAM — 1 490 F
- ❑ Option A4000 / Moniteur A1942 — 2 990 F
- ❑ Reprise : ______________ F
- ❑ Autre : ______________ F
- ❑ Forfait port et emballage — GRATUIT*

TOTAL : ________ F

Ci-joint mon réglement par ❑ Chèque, ❑ mandat, ou ❑ C.Bleue: _/_/_/_ _/_/_/_ _/_/_/_ _/_/_/_
Expiration __/__ Signature :

V.E.M. Vidéo Editions Multimédia
14 Rue du Bois Sauvage
F-91055 EVRY Cedex
Tél : (1) 64.97.96.54 - Fax : (1) 69.91.19.25

Offre valable jusqu'au 31/12/93. * Port gratuit pout la France metropolitaine uniquement. (Joyeux noel à tous) Toutes les marques citées sont © et/ou ® par leurs proprietaires respectifs.





Dual Crew/Shinning : Chromagic

La simpliste mais superbe introduction donne le ton : un film en 3D ayant pour thème Alien ? Raté, Chromagic est un music disk. Tout est impéccable : les modules sont variés et de qualité (Chromag), les gfx et le code accrochent à la route et le design ne prend pas la tête. A ne pas manquer.

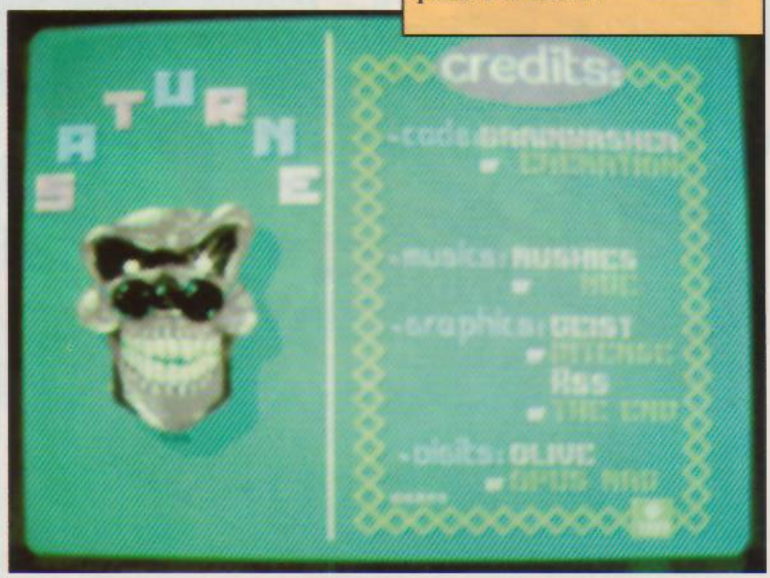
Etilik : Remedy

"Toute première fois, toutoute première fois..." Un bon début pour ce groupe français qui promet de belles choses pour l'avenir (notamment au niveau du code).

PACK NEWS

Nouveau ce mois ci, une série de tests des différents packs en circulation. On ouvre le feux avec PACK IT UP ! Un très bon pack réalisé par Hazard (le groupe bien sûr !). Très convivial, très design il réunit la plus part des éléments nécessaires à un bon pack: rapidité de chargement du menu, sélection rapide et surtout contenu intéressant. Mais là où PACK IT UP ! se démarque c'est sur les petits plus qu'il offre par rapport à ses concurrents (à l'exception des packs d'Analog je crois ...) : Présence d'un double menu pour accéder à divers informations. Des news, des messages, des pubs, la possibilité de désactiver le cache du CPU, très pratique pour les intros incompatibles A1200.

Si vous aussi vous réalisez des packs intéressants, N'hésitez pas à nous les envoyer, on se fera un plaisir d'en causer !



disk d'adieu que nous offrent Clawz, Reverse et G.T.O. (musiques), Gengis (code) et Alex (gfx). On notera en guest star (invité) la présence de Walt/Melon Dezign. Ce n'est donc pas pour rien qu'on retrouve le design austère, les tons pastels et l'ambiance "chelou" qui a fait le succès de Melon. Les musiques sont de bonne qualité malgré un légère tendance au conformisme de certains modules. Adieu Digital, on t'aimait bien.

Exalis : Digital dream

Certains groupes réunissent des dizaines de membres mais ne produisent rien. Digital Dream est l'oeuvre d'un seul homme : Simons. Le code réalisé en Amos donne une idée de la puissance du langage. Si vous voulez aider Simon à produire sa prochaine démo écrivez à : Simon Sylvain, 9-58 rue de l'ancienne direction, 57350 Stiring Wendel.

TMGM : Musimo

Voici un music disk qui sent bon les premières productions de Syntex. On appréciera la variété des styles des modules mais on regrettera les gfx et le design.

Ramjam : New Age

On a du mal à trouver où est le New Age dans ce music-disk. On notera la qualité des modules de Bar surtout, et le code "fouillé". On sent que le designer s'est donné du mal pour la partie principale (pouf ! l'écran est hyper chargé).

Saturne Party Slide Show

Si vous voulez vous faire une idée du genre d'individus qui étaient à la Saturne Party en Septembre dernier, procurez-vous ce long long slide show. Vous y verrez les stars (moi entre autres), et aussi les inconnus qui font l'actualité (Saturne par exemple). ■

FAUSSES NOTES

Comme vous avez pu le constater,le système de notation a été purement et simplement supprimé. En fait il ne correspondait par réellement à notre philosophie. Il s'était de lui-même imposé à nous et l'avions donc laissé en place. Compte tenu de la refonte de cette rubrique on se fait une joie de l'éjecter ! D'ailleurs au vu du courrier que certains d'entre vous nous ont adressé, nous pensons que vous approuverez cette décision.

Peu crédible, voir trop artificiel il défavorisait une démo d'un "petit groupe" face à celle d'un "gros groupe". Et puis finalement à quels critères doit se soumettre une démo pour obtenir un 18 en graphisme plutôt qu'un 17 ? Bahh... Aucuns ! C'est purement arbitraire, c'est con...
Conclusion : on vire !! Et c'est une bonne chose de faite. Plus tard on envisagera la suppression de la rubrique, du mag, des Amigas, et puis après s'il nous reste du temps on verra pour le reste.

3615 AMIGA REVUE

C.C.M.

CASH & CARRY MICRO
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

☎ 40.16.04.02

Vente par correspondance uniquement

*****AMIGA CD32 *****

Console de jeux, Lecteur CD audio et Option Vidéo

Prix : 2490 Frs

Plus vos 3 premiers jeux avec 20% de remise!

AMIGA 1200
DYNAMITE PACK
Prix CCM : 2890Frs
avec 5 Logiciels :
WORDWORTH * DPAINT IV AGA
PRINTMANAGER * OSCAR * DENNIS
Voir ci-dessous pour HD et moniteurs

SOYEZ LES PREMIERS!
RÉSERVEZ DÈS MAINTENANT :
CARTE FMV (CD VIDEO) : 1490 Frs
CD ROM A1200 : 1990 Frs
CD ROM A4000 : 2490 Frs

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA

EXTENSIONS MEMOIRE

Extension 512K A500	: 290
Extension 1Mo A600	: 690
Extension 1Mo A500+	: 690
Extension 4Mo A1200	:1690
Extension 2Mo A2000	: 990
MEGACHIP 2Mo Chip	:1490
ZIP et SIMMS	: NC

LECTEURS et ALIMS

3.5 Externe extra plat	: 590
AlIM A500/600/1200	: 590
DISQUE DUR A1200	: NC

EXTENSION A1200
Carte 1MO (SIMMS) extensible 5 ou 8 Mo
Co-Pro et Horloge installés
Prix CCM : 1790 Frs
VOUS AVEZ LA MEMOIRE
DKB 1200 avec Horloge et 0Ko
PRIX CCM 990 Frs TTC

Moniteur RVB/PAL
1690 Frs seul
1490 Frs avec A1200

JOYSTICKS

QuickJoy1	49F
Python1	99F
Infra Rouge	220

NOUS DISPOSONS DE TOUS LES SOFTS PROS ET UTILITAIRES SÉRIEUX : CONSULTEZ-NOUS !

JEUX

AM=AMIGA * AT=ATARI * CD= CDRom * PC=PC

3D Construction Kit 2 (AM AT PC)	420 F
Ace of Europe Simulateur Vol (PC)	NC
ATrain (AM PC)	300 F
AirBus A320 (AM AT)	260 F
AirBus A320 (PC)	310 F
Alone in the Dark 2 (PC CD)	NC
Alien Breed 2 (AM)	NC
Apocalypse (AM)	250 F
Aquatic Games (AM)	185 F
Alien III (AM)	240 F
Battle Chess 4000 SVGA (PC)	299 F
B 17 (AM AT)	280 F
B 17 (PC)	340 F
Battle Isle (AM PC)	280 F
Body Blows (A)	240 F
Bretrayal at Krondor (PC)	355 F
Beneath a steel sky (AM PC)	NC
Caesar (AM AT PC)	320 F
Chaos Engine (AM AT)	245 F
Chess Maniac (PC)	330 F
Chuck Rock 2 (AM)	230 F
Civilization (AM AT PC M)	310 F
Crazy Cars 3 (AM AT PC)	250 F
Cohort 2 (AM PC)	330 F
Dungeon Master 2 (PC)	NC
Dragons Lair 3 (AM PC)	345 F
Dracula Unleashed (CD)	NC
Dune 2 (PC AM)	325 F
Dyna Blaster (AM AT)	225 F
Creepers (PC)	310 F
Elite II (AM AT PC)'	265 F
Eight Ball Deluxe (PC)	279 F
Eye of the Beholer 3 vf (PC)	325 F
F1 Grand Prix (AM AT) (PC 330F)	275 F
Jurassic Park (AM) (PC 305F)	240 F
KGB Vf (AM AT) (PC 365F)	285 F
Lemmings 2 (AM PC)	275 F
Monkey Island 2 VF (AM PC)	330 F
Penthouse Hot numbers (AM PC)	315 F
Populous 2 (AM AT)	235 F
Street Fighter 2 (AM AT PC)	240 F
Sensible Soccer (AM) (PC 265F)	220 F
Syndicate (AM) (PC 305F)	245 F
StarLord (PC)	355 F
Space Hulk (PC)	315 F
Shadow of the Comet VF (PC)	325 F
Super Frog (AM)	245 F
TFX (AM) (PC 325)	265 F
Transartica vf (AM AT)	255 F
Universal Monster (AM)	240 F
Wing Commander (AM PC)	295 F

CETTE LISTE EST UN CONDENSÉ TÉLÉPHONEZ-NOUS POUR LES JEUX QUI N'Y FIGURENT PAS.
Catalogue complet envoyé avec votre première commande

JEUX POUR CD32

Pinball Fantasy	249	Robocod	230
Sleep Walker	255	Zool	230
D/Generation	230	Lotus Turbo	NC
Jurassic Park	NC	Dennis	NC
Zool2	NC	Trolls	NC
Defender Cr. 2	NC	Ryder Cup	NC
Deep Core	NC	Microcosm	NC
J Barnes Foot	NC	F17 chall.	NC
Project X	NC	Genesis	NC
Composer Quest	NC	Castles 2	NC
Lords of ring 2	NC	Qwack	NC
Utopia 2	NC	Donk Sp Ed	NC
Total Carnage	NC	K240	NC
Arabian Night	NC	Alfred Chick	NC

ATTENTION IL Y EN A D'AUTRES!
NOUS CONSULTER POUR PRIX ET SORTIE

GAGNEZ
SUR LES NOUVEAUTÉS!
En réservant les nouveaux jeux, vous pourrez économiser jusqu'à 20 % et être les premiers à les recevoir. Téléphonez-nous pour plus de détails sur cette offre.

Disquettes 3.5 DD :
Par 10 : 49 Frs
Par 50 : 220 Frs
Par 100 : 380 Frs
Disquettes 3.5 HD :
Par 10 : 65 Frs la boîte

Boîte POSSO
CONTENANCE
150 disquettes 3.5
Commandée seule : 169 F
Avec des jeux : 119 Frs

DISQUES DURS : NOUS CONSULTER POUR TOUTES CAPACITES

**********LE CREDIT CCM*********
A partir de **1200 Frs**,
payez en 4 fois sans frais ou Crédit traditionnel

CONDITIONS DE VENTE:
Réglement par chèque, Carte Visa ou contre-remboursement. AJOUTEZ 50 Frs (90 Frs en CR) de participation aux frais d'expédition. Les ordinateurs sont expédiés en port dû. Tout retour ou échange de marchandise est soumis à un accord de CCM. Remboursement sans échange soumis à 30% du prix HT pour frais de restockage.

SPÉCIAL JIM COURRIER

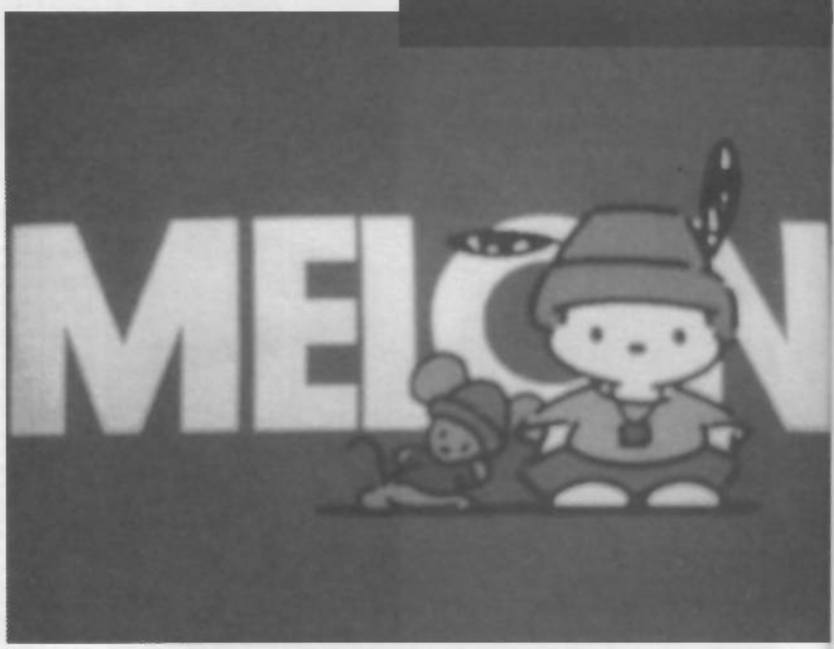
Devant l'avalanche de lettres que nous recevons à la rédaction (325,3 lettres exactement ce mois-ci) nous avons décidé de consacrer une partie de la rubrique de ce numéro à répondre aux questions que vous avez la gentillesse de nous poser.



Où trouver les démos ?

Le boss nous l'avait dit le mois dernier : "il faudrait que les lecteurs sachent où se procurer les démos". Trouver des démos patron ? Ahhhh, ok, ok, ok !
La réponse à cette question, terrible pour un novice, se trouve dans les pages même d'Amiga Revue. Différentes sociétés et associations diffusent les démos qui sont assimilées au Domaine Public. Il suffit donc de les contacter et elles vous communiqueront leur catalogue et leurs prix.
Plus simplement, cherchez autour de vous un amigars qui devrait sans problème vous fournir quelques démos pour peu qu'il soit fan lui aussi (voir paragraphe sur le swaping).
Si vous possédez un minitel, le 3615 Amiga Revue vous proposera les démos testées ici et même plus à partir de bientôt. Et si vous êtes assez riche pour payer votre passion et une grosse facture Télécom, connectez-vous sur les BBS étrangers (généralement les meilleurs) dont le catalogue est constamment renouvelé. Il existe également de bons petits RTC qui mettent à votre disposition une rubrique téléchargement.
Une dernière manière d'acquérir des démonstrations : le swaping, c'est à dire l'échange par PTT ou modem interposés de démos. Mais là il faut un capital "news" au départ qui vous permettra d'engendrer des contacts. Retour donc à la case départ.

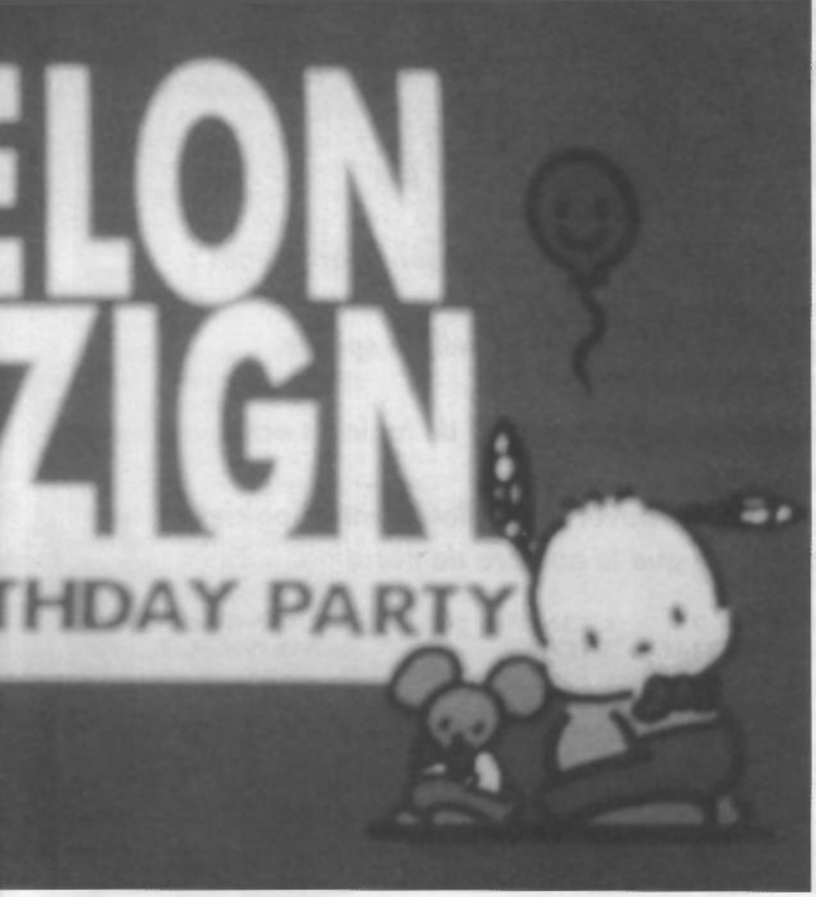
Si vous possédez un Minitel, le 3615 Amiga Revue vous proposera les démos testées ici et même plus à partir de bientôt.



Attention : il est interdit pour un particulier de vendre ou d'acheter des démos à un autre particulier. Tout comme dans le domaine commercial, ce genre de business est illicite et surtout immoral.
Enfin, sachez que Laurent et moi même sommes dans l'incapacité de vous fournir les démos que nous testons.

Les problèmes

Un lecteur sympa (en fait vous êtes tous sympas) qui nous écrit depuis la Martinique (coucou Christophe !) nous fait part de ses galères dans le monde des démos. Ce qui me permet de lui donner un conseil valable également pour vous : n'achetez pas de démos, n'échanger pas d'argent contre des démos, et enfin n'envoyer jamais plus de 2 disquettes à un amigars que vous contactez pour la première fois. Lorsque vous répondez à une petite annonce assurez vous de la bonne foi de l'annonceur (n'envoyez qu'un disk, demandez une liste et si le type vous envoie des prix en réponse alors dites lui au revoir).



Merci

Merci à ceux qui nous ont écrit pour nous dire bonjour, pour nous faire part de leur opinion sur la forme de cette rubrique, à ceux qui nous ont envoyé leurs productions, et merci également à ceux qui ont joint à leur lettre un chèque de 500 Frs minimun libellé à mon nom. Oui, un grand merci à ces derniers.

Rachid Ouadah et Laurent Christophe ■

L'ACTUALITE DU MOIS

Le groupe Anthares est composé de Buffin (coder, gfx) et de Wolfman (coder). Ils se sentent un peu seuls et cherchent des sources en Amos. Vous pouvez les aider en écrivant à Claude Lheureux, Résidence du Lac, Tour B, n°41, 71210 Torçy.

Walt/Melon Dezign est appellé sous les drapeaux. Le design de sa coupe de cheveux va donc être totalement remanié.

Une erreur s'est glissée dans le numéro 59 d'Amiga Revue. Movment s'écrit Movement.

Une autre erreur cette fois-ci dûe à l'état de santé du Pape, a fait que Mack a été oublié dans les crédits de la Romantic Demo et que j'ai cité le nom de Heatbeat en tant qu'auteur de la musique alors que c'était en fait Bannasoft.

Napoléon est désormais indépendant. En attendant d'entrer dans un grand groupe, il continue d'écrire pour Amiga Underground et divers disk-mags.

**Confirmation de la tenue de la Saturne Party en avril 1994. Il semble également qu'une autre démo party française sera organisée dans le courant de la même année. Organisateurs possibles : Amiga Underground,
Atacom Ile-de-France, et un groupe dont le nom est encore inconnu. Information à prendre à l'ultra-conditionnel.**

The Special Brothers n'ont plus rien de spécial puisque le groupe est mort. Il vient cependant d'être reformé sous le nom de Hazard. Parmi les membres on retrouve : Vodka, Sniper, Wave, Death, E.F.P. Leur première réalisation serait une B.B.S intro réalisée pour le compte d'un magazine amiga français aux consonnances rêveuses...

MELON BITHDAY ANNIVERSARY PARTY : ZE REPORT

Les 19, 20 et 21 Octobre dernier, Melon dezign fêtait ses deux ans ! A cette occasion, ses membres décidèrent d'organiser une démo party dans leur ville natale de Roskilde au Danemark.

La party s'annonçait plutôt bien, dès 9h00 du matin de nombreux démomakers s'étaient concentrés aux portes de l'école spécialement louée pour l'occasion. Déjà parmi ces personnes se trouvait du "beau linge", Kefrens, Sanity et les autres. Les moyens mis en oeuvre au niveau des infrastructures étaient conséquents : cafétéria, équipe de nettoyage, service d'ordre impressionnant, genre grosse montagne de 100 kilos avec la boule à zéro.

Toutes les conditions pour passer un moment agréable semblaient réunies. Mais après l'ouverture des portes à 10h00 et l'admission des 100 ou 200 personnes déjà présentes, on constata avec stupéfaction que le flux des nouveaux arrivant restait bien mince. Au total à peu près 200 personnes... Catastrophe ! On dut alors annuler certains concours de démo. Car il n'y avait pas assez d'argent dans les caisses de Melon pour pouvoir tout assurer au niveau des prix. Idem pour la location de l'écran géant qui fût carrément annulée...

Les compétitions se déroulèrent juste pour le fun. En voici un récapitulatif, du moins pour celles qui furent maintenues.

Intro 22Kb :	**1- Balance**	**(AGA)**
	2- Parasite	
Musique :	**1- Majic12 (chant d'anniversaire Danois)**	
Gfx :	**1- Mack/Melon Dezign.**	

En dépit du faible nombre de participants cette party fut très sympa, ce fut une fois de plus l'occasion de rencontrer une foule de personnes intéressantes. La bonne humeur était présente, comme quoi on n'a pas toujours besoin d'être nombreux pour se marrer. A noter aussi la possibilité d'allez se balader dans la ville de Roskilde peuplée de fort jolies créatures... D'ailleurs certains finirent la soirée en boite.

LES COMPILS D'AMIGA REVUE



Indispensable à tous les utilisateurs d'Amiga, classées par thèmes : Image 3D, Image 2D, Bureautique, Vidéo et Musique.
Les compilations d'Amiga revue présentées en reliure spirale regroupent toutes les rubriques :
Dossier, Exercices pratiques, Tests, présentation de logiciels ect. du N°1 au N°40 d'Amiga Revue.
Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D
Images : Amiga/VGA la synthèse AR 21
De la 3D aux stations graphiques AR 10
Par ici la sortie AR 30
Arexx sur image AR 32
La synthèse AR 33
Le poids des Mo. le choc des photons AR 31
Un prête pour un rendu : introduction AR 33
jusqu'a...
Un prête pour un rendu : chapitre fin AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION
Tirez la chasse AR 31
Amiga 2000 : l'odysse de l'espace AR 32
Garçon ! AR 33
Le grand bleu AR 34
Tournez manège AR 35
La petite reine AR 36
La montre aux trousse AR 37
Le grand large AR 38
Le faucheur de marguerites AR 39
Ma cabane au canada AR 40

LES LOGICIELS 3D
3ème dimension sur Amiga AR 11
Sculpt Animate 3D AR 05
Sculpt Animate 4D AR 11
Brush 4D AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien AR 32
Niouzes 3D AR 32
Visite en avant première AR 28
DKB Trace : la perle du dompub AR 30
Les mondes virtuels de Vista AR 28
Videoscape 2.0 AR 07
CAO 3D AR 02
Design 3D AR 10
Modeler 3D AR 13
Volumm 4D AR 25
3D Professional AR 27
3D Professional 2.0 AR 33
Real 3D AR 33
3D Tools : Prise, main AR 34
3D Construction AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION
Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 AR 32
jusqu'a...
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5 AR 38
N'oublier pas Animation Station AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D
Deluxe paint II AR 01
Deluxe paint : le must AR 03
Deluxe paint III AR 12
Deluxe paint IV AR 38
Deluxe paint IV : la couleur. AR 39
Photon paint AR 04
Digipaint AR 06
Digipaint 3 AR 15
Photon paint 2.0 AR 15
Spectracolor Ham-e AR 40

L'ANIMATION 2D
Deluxe vidéo AR 01
Deluxe vidéo III AR 21
The director AR 07
Amiganime AR 07
Animagic AR 14
Elan performer 2.0 AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES
Imaglink AR 22
Mixator AR 24
Adpro AR 36
Digi-view 4.0 AR 23
Vidi amiga AR 24
La numérisation AR 40
Ham-e AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D
Devoirs de rentrée AR 26
Créer notre logo AR 31
Waouh ! la pin-up AR 38
C'est la fête ! AR 39
De la 3D en 2D AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS
Aegis draw 2000 AR 09
Professional Draw AR 12
Ultradesign AR 30
Designworks AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE
La pao en couleur AR 05
La mise en page AR 27
Realisation d'une page AR 28
Tableauter avec propage AR 29
La quadrichromie AR 30
Les sorties postscript AR 31

MAXIPLAN
Le tableur qui execel AR 22
Le calcul d'un emprunt AR 31
Mis en graph AR 33
La base de donnees N°1 AR 33
La base de donnees N°2 AR 34
Les macros au menu AR 35
Programmer les macros AR 36

LA TYPOGRAPHIE
La typographie de A à Z N°1 AR 27
La typographie de A à Z N°2 AR 28
La typographie de A à Z N°3 AR 29

SUPERBASE
Superbase professional AR 05
Superbase pro III AR 13
Les supe-bases de donnees AR 36
Superbase sur disque dur AR 37
Superbase suite et fin AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER
Pagestream V 1.5 AR 12
PPM : Demo minute AR 30
PPM : Creez notre logo AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison AR 38

BUDGET
Personnal finance manager AR 31
Homanager AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES
Prowrite AR 03
Wordperfect AR 04
Excellence AR 10
Kingwords 2.0 AR 14
Wordworth AR 36
Pagesetter II AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO
Imagination AR 02
Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes AR 08
Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur AR 39
Un amiga et un Magétoscope Est-ce
Suffisant pour cartooner ? AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO
Vidéo généric master AR 12
Vidéo et débats AR 16
L'incrustation AR 19
Table de Montage vidéopilot V3i AR 19
Ca acrtoon : le montage AR 30
Time code et infrarouge AR 31
Ca cartoon : That's old folks AR 31
Vidéo master : le maitre ? AR 32
Scala, il est terrible ! AR 37
Le ta ndem infernal AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE
Son amiga : le big bang AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel AR 08
Sound FX V 1.3 :
L'art et la manière AR 09
Aegis audiomaster AR 10
Le soundtracker 2.4 AR 23
Musique : le sampling AR 33
Home sweet home AR 35
Bars and pipes AR 36
L'éducation musicale AR 36
Les démon de midi AR 36
Le son c'est bon AR 37
La musique en herbe AR 39
La même longueur d'onde AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES
Et midi transport AR 26
Pro 24 sur amiga AR 27
Sound tracker AR 31
Music-master AR 32
Le maitre de musique AR 37
Protracker 1.1 B AR 38
Les éditeurs de sons AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES
Les composeurs musicaux AR 02
Tirbo drummer AR 02
Musiquons sans remords AR 12
Studio 24 AR 13
Real time sound processor AR 17
Musique, musique ! AR 22
Perfect sound 3.0 AR 25
Master tracks pro

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : .... Pays : ....

COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X......Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X......Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X......Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de .... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger

VIDÉO

LA VERITABLE STATION DE TRAVAIL VIDEO

Tous les jours, des milliers d'images travaillées sur Amiga sont achetées et diffusées par les télévisions du monde entier. La position de cette machine va encore s'améliorer grâce aux nombreux produits qui viennent d'apparaître.

Sony vient de créer une nouvelle gamme HI 8 classée professionnelle

La caméra SONY.

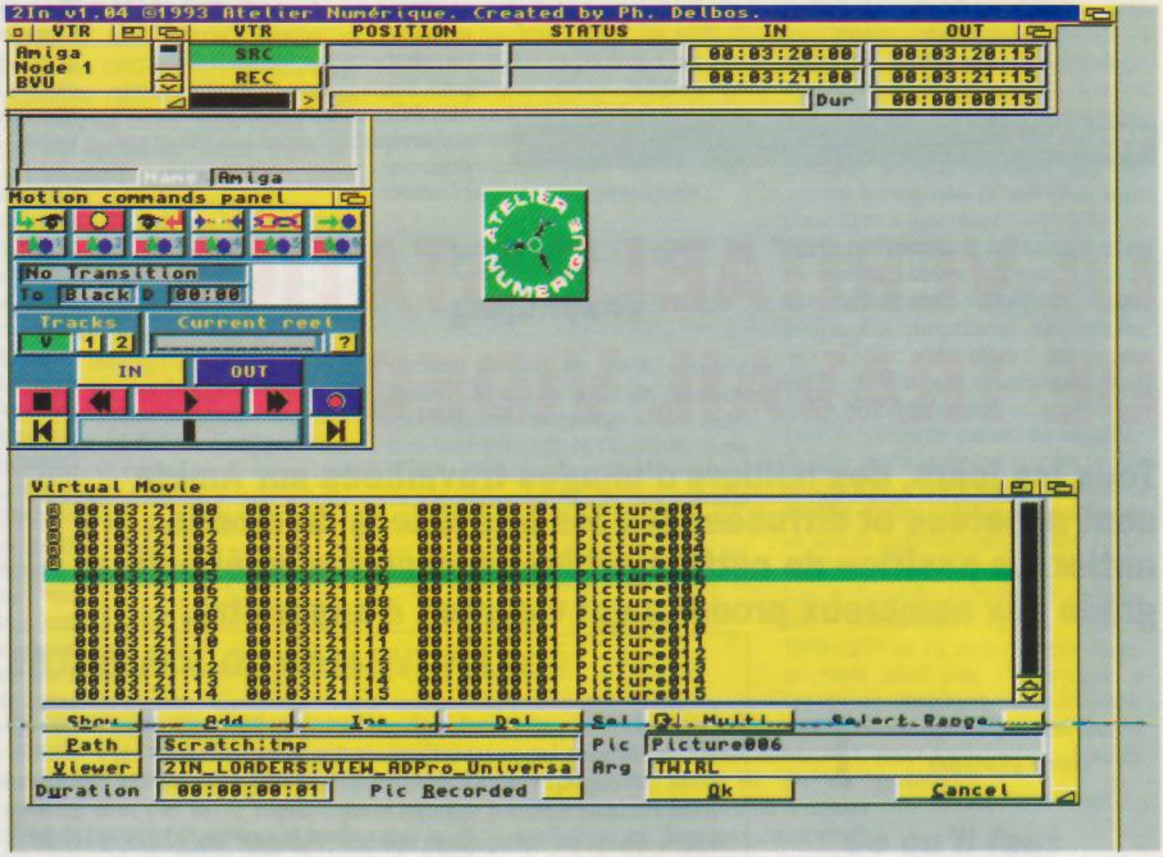
Tout au long des articles précédents, nous nous sommes imposés de nous limiter à une catégorie de matériel qui tout en étant performant, respectait un seuil financièrement accessible à la plupart des "info-vidéastes" passionnés. La logique veut que plus on monte dans la qualité et plus le prix des outils suit une courbe croissante. Le travail professionnel n'accepte pas l'erreur d'où qu'elle vienne. Etre professionnel, c'est se donner les moyens d'accomplir le travail. Le terme "broadcast" correspond à une norme de qualité susceptible d'être diffusée, mais aussi à un rapport qualité/fiabilité le meilleur possible.

Nous avons rassemblé des éléments qui sont estimés des plus performants sur Amiga et dont le niveau de qualité correspond à cette norme.
Nous avons choisi la caméra EVW-300 high8 de Sony, le EVO-9650P de la même marque, le logiciel 2In pour le montage, une station audio numérique ADC16 et le MS-P 9000 qui est livré avec le tout nouveau TVPaint broadcast.

Nous ne parlerons pas des logiciels connexes à la vidéo que sont les programmes 3D (Imagine, Real 3D, Caligari etc..) qui sont, régulièrement, très bien décrits dans les pages de cette revue.

Cette station de travail impose l'utilisation d'un Amiga 3000 ou 4000. En effet le MSS-P9000 communique avec l'ordinateur à travers le bus ZORRO III. Les cartes accélératrices et la quantité de mémoire sont les bienvenues.
Sony vient de créer une nouvelle gamme Hi8 classée professionnelle mais qui reste par les prix de son format et du matériel accessible autant à l'amateur éclairé et fortuné qu'à l'opérateur institutionnel et au reporter pour qui la mobilité est un critère décisif.
Le camescope EVW-300 dont l'ergonomie rappelle les bêtacams offre un très bon confort d'utilisation. Il intègre de nombreuses innovations et il semble d'une fiabilité à toute épreuve. L'utilisation de 3 capteurs CCD 1/2 permet une excellente qualité d'image et une fidèle restitution des couleurs. L'automatisation de nombreuses fonctions permet de se libérer de certaines tâches comme le suivi de la balance des blancs avec corrections ou le contrôle de gain par pas de 1 dB, très utile en cas de faible éclairage.
Le magnétoscope Hi8 EVO-9650P avec télécommande à jog shuttle et clavier possède 4 pistes audio. Il est d'une sim-





Fenêtre de travail de 2In, ce logiciel fonctionne à travers les boîtiers de la marque "VLan" qui est l'un des standards de communication sérielle en vidéo.

plicité d'utilisation et intégralement commandable à travers un port sériel, ce qui lui permet d'être géré par un système informatique. Et si vous avez consulté le dernier numéro d'Amiga Revue, vous aurez curieusement constaté une étrange métamorphose de ce scope en superbe V500 : même le matériel se travesti !!

La grande révolution est l'arrivé du MSP 9000 que l'on attendait tous. Cette machine réalisée par SATV résoud bon nombre de casse- tête. En effet elle offre une solution vidéo complète : dans un seul boîtier se trouvent réunis une carte graphique, un digitaliseur, un genlock, un TBC, un transcodeur, un correcteur vidéo, un générateur de titres et d'effets. L'affichage graphique se fait en 32 bits (24 + 8 pour l'alpha channel) et la digitalisation en temps réel 24 bits. Il est équipé de tous les standards d'entrée/sortie du Pal au Béta. Il gère 3 plans extensibles à 20 (en option), tous contrôlables en transparence. Le tout en qualité broadcast.

La station audio numérique ADC16 s'intègre dans cet ensemble, elle permet de traiter de 4 à 8 pistes audio en virtuel complet aussi bien au moment du "derush" que du montage et de la "masterisation". Cette solution est accompagnée d'une bibliothèque de logiciels d'assistance à la création (Scale, Ana, etc..). Pour le montage vidéo, 2In se décline en 3 versions, les

Le magnétoscope SONY





2 dernières nous concernent plus particulièrement : le montage cut et la version abroll. Ce logiciel déjà testé dans cette revue, fonctionne à travers les boîtiers de la marque "Vlan" qui est un des standards de communication sériel pour la vidéo.

La méthode

La caméra procure un véritable plaisir pour les vidéastes qui comme nous n'avaient pas dépassé le stade de la V6000. Les images de crépuscule et de nuit sont assez extraordinaires et les rendus sur banc de repro sont exceptionnels.

Avec 2in, tous les magnétoscopes de la régie sont orientés en enregistreur ou lecteur et sont permutables. Devant chaque nom de scope il y a un petit flag surmonté d'un R (recorder) ou S (source). L'amiga apparait aussi dans la liste. Sur cette liste sont indiqués les n° des évènements, le n° du magnétoscope, le n° de la cassette utilisée, les pistes utilisées, les Time Code des points d'entrées et de sorties de la source et idem pour l'enregistreur. Imprimée, cette édit-list permettra au monteur de réduire les marges d'erreur.

Les plans, dits évènements, peuvent être rajoutés, insérés, effacés etc. Dans le menu TAG (2In emploie tous les termes de montage existant), en cas de rajout ou de suppression d'évènement, de modification, le "record Tag "va permettre de recaler le Time Code du recorder et de la source.

Le menu GOTO permet d'aller directement à un temps donné.

Au clavier les touches I et O permettent d'aller directement au point In (entrée) ou Out (sortie).

La versionABroll comprend toutes les possibilités du logiciel, elle permet en plus la gestion des transitions de montage.

Lors du montage entre 2 plans (issus d'une même source ou non), on va se placer sur l'évènement 1, on va activer la fenêtre correspondant à la régie à la transition et on choisi le type de transition. Dans 2In on clique directement sur le volet désiré ou on rentre son numéro. La durée de transition est par défaut de 12 images (qui correspond à un standard) mais on peut la déterminer au choix.

Des options sont disponibles pour chaque volet (volet reverse, bordure souple, etc).

Le bus correspond à l'entrée vidéo sur les régies. C'est là où sont connectées toutes les sources, chaque bus correspond à une source. Lors d'une transition, 2In se cale automatiquement sur



Plus qu'une configuration, nous avons découvert une véritable station de travail où les informations de time code et d'édition sont centralisées. Une certaine compatibilité entre les différents éléments nous est apparue. La prochaine mise au point d'interchangeabilité des commandes entre les logiciels promet des lendemains qui chantent, il ne nous restera plus qu'à attendre l'avènement du "Direct To Disk" et de l'édition virtuelle de la vidéo dans une résolution acceptable pour atteindre le paradis.

Au terme de nos articles consacrés à la vidéo-maison, nous retiendrons que la nécessité de la cohérence des éléments qui constituent la configuration est primordiale. L'essentiel des résultats est obtenu, et tant mieux, grâce au travail et à la créativité.

Micky Chabane ■

le bus de la source de l'évènement suivant mais rien n'empêche de changer la source. En fait on fait des transitions sur n'importe quel bus.

En résumé nous avons des transitions CUT, FONDU ou VOLET, mais aussi des AUTO TRANSITIONS, c'est à dire que sur la régie l'utilisateur peut créer sa propre transition, une fois celle-ci effectuée, la source sera placée pause, on détermine la durée de la transition, on sélectionne le module "auto transition" et lors de l'édition, 2In exécute automatiquement la transition effectuée par l'utilisateur.

La numérisation de l'audio se fait parallèlement au choix des séquences vidéo. Les points d'entrée et de sortie du time code étant enregistrés, le montage final se résumera à la gestion d'une "edit list", il ne restera plus qu'à ajouter musiques et commentaires sur les images montées. L'utilitaire Scale (logiciel permettant de varier la durée d'un document audio sans en modifier la tonalité) vous sera indispensable pour ajuster certaines musiques ou paroles à la durée d'un plan image. L'autre utilitaire, dit ANA, est un fabuleux spectrogramme, permet de nettoyer ou de restaurer un document vieilli ou déterioré.

Le MS-P9000 sera un peu l'aiguillage du signal vidéo. Commandé à la fois par 2In et TVPaint Broadcast, il sera l'arme pour réaliser aussi bien les transitions entre images ou séquences que le report sur magnétoscope d'images issues de l'ordinateur. Notez que TVPaint B gère le 32 bits, associé au MSP-9000, il fonctionne comme une fusée. Nous sommes donc en présence d'une véritable station graphique qui peut rivaliser avec les meilleures machines du marché.

Une large bibliothèque de logiciels complémentaires particulièrement orientés vers la production vidéo (prompteur, sous-titrage, création de bande rythmo pour la postsynchronisation des films en V.F. etc...) est disponible sur Amiga. (voir encadré)



ZEN

Une gamme de produits d'assistance à la production TV (le plus cher coûte environ 5 000 F), distribuée par Xanadu. Logiciel de rythmo et de sous-titrage vidéo fabriqué et diffusé par Cegites (environ 25 000 F la solution).

SON

LE COIN DES DÉBUTANTS

Cette troisième partie de l'initiation à la MAO, je vous l'ai gardée pour la bonne bouche (!) puisqu'il s'agit du langage Midi proprement dit.

Étant donné que je vous ai exposé précédemment (voir Amiga Revue N° 59 et 60) le concept des communications Midi, il s'agit à présent d'analyser sous quelle forme ces instructions sont créées, transmises, reçues puis, finalement, interprétées.

Les messages Midi sont constitués par quatre grands groupes de données :

1) Octet de statut
Valeurs allant de 8 à E (Hexadécimal)
8 : Note Off
9 : Note On
A : Polyphonic Aftertouch
B : Control Change
C : Program Change
D : Channel (ou Common) Aftertouch
E : Pitch Wheel
F : System Exclusive

2) Octet de numéro de Canal Midi
Valeurs allant de 0 à F (1 à 16)

3) Octet de numéro de note
Valeurs allant de 0 à 7F (0 à 127)

4) Octet de Vélocité
Valeurs allant de 0 à 7F (0 à 127)
C'est clair jusqu'ici, bon, on continue.

Note On, Note Off

Le premier message d'activité Midi possible est donc évidemment celui de *Note On* (9), c'est lui, en quelque sorte, qui explique au système que c'est le début des réjouissances : Un message de *Note Off* (8) termine toujours chaque cycle. Ainsi, lorsque chacun de vos synthés reçoit le message de Note On, il vérifie alors le numéro du canal Midi afin de déterminer si la suite du message lui est bien destinée.

Deux cas peuvent se présenter :

1 : le numéro de canal Midi ne correspond pas avec ses paramétrages, donc le message ne lui est pas destiné, le flux est ignoré et, si la connexion existe, il est alors dirigé, via la prise Thru, vers le synthé suivant.

2 : le numéro de canal Midi correspond bien avec celui (ou ceux) actif(s) et il se prépare donc à recevoir la suite du message. Dans ce cas, le synthé attend alors deux nouveaux octets de données : le premier indiquant quelle Note jouer et l'autre la Vélocité qui lui est associée. La Note dépend évidemment des capacités du synthé concerné qui vous donnera accès, selon les cas, à 4, 6 ou 8 octaves ...

Rassurez-vous, une Note hors registre sera généralement "repliée" automatiquement à la première octave immédiatement accessible et ce, dans la plupart des synthés..

La Vélocité

La vélocité, quant à elle, est un concept un peu plus compliqué et mérite qu'on s'y attarde un peu.

Au premier abord, on est tenté de croire que la vélocité, c'est-à-dire la force d'appui sur les touches, est une donnée de volume : sur un piano acoustique, c'est, en effet, la force de pression exercée sur les touches qui génère un son faible (p) ou fort (f).

Sur les synthés modernes, il en est tout autrement puisque, selon que vous jouerez doucement (p) vous ferez sonner une sonorité de piano, modérément fort (mf), vous ferez sonner une sonorité de piano et une sonorité de strings ou plus fort encore (ff) vous ferez sonner une sonorité de piano, une sonorité de strings et une sonorité de woods...

Certains synthés, je pense plus particulièrement au Korg 01W, permettent ainsi d'empiler jusqu'à 16 sonorités, gérables par la vélocité !

On va y arriver, finalement !

Les octets de statut sont tous flanqués d'un octet de valeur, y compris le 8 (Note Off) qui, curieusement, sur certains ancêtres, intégrait, une valeur de vélocité de relâchement...

Voyons le reste plus en détail :

- *9 (Note On)* : les claviers n'intégrant pas la vélocité envoient "40" comme valeur par défaut. Si la valeur est "0", le message sera perçu alors comme un Note Off.
- **A (Polyphonic Aftertouch)** : c'est grâce à cette donnée que l'on peut accéder à certains réglages du son lui-même, notamment un sustain ou un vibrato. Chaque touche peut ainsi délivrer sa propre valeur d'Aftertouch, ce qui vous garantit une souplesse d'expressivité totale !.
- **B (Control Change)** : c'est vraiment le réglage le plus puissant du langage Midi. Grâce à lui vous allez pouvoir faire sortir à vos synthés tout ce qu'ils ont réellement dans le bide ! Pour savoir auxquels de ces contrôles vous pouvez accéder, reportez-vous à la "Midi Implementation Chart" qui se trouve généralement à la fin de votre manuel de l'utilisateur et, accessoirement, à ma rubrique "Trucs & Astuces" parue dans le N°59 d'Amiga Revue.
- **C (Program Change)** : cette valeur correspond au numéro du son contenu dans votre synthé. Certains vont de 0 à 127 et d'autres de 1 à 128 : reportez-vous à votre manuel de l'utilisateur. Les synthés les plus récents ont leurs sonorités organisées en plusieurs banques de 128 sons. Vous pourrez déterminer la sonorité voulue en activant tout d'abord le Control 00, puis le numéro d'accès aux banques (voir la "Midi Implementation Chart") et enfin, celui du Programme.
- **D (Channel (ou Common) Aftertouch)** : cette fonction permet d'appliquer à un groupe de notes produites simultanément (un accord, par exemple) la vélocité la plus élevée qui aura été détectée.
- **E (Pitch Wheel)** : gère la course de la Molette de Modulation. Pour atteindre la perfection et obtenir des montées et/ou descentes hyper-fluides (comme pour un Portamento de synthé analogique), cette donnée est constituée par deux octets complémentaires appelés LSB (Least Significant Byte pour octet le moins significatif) et MSB (Most Significant Byte pour, évidemment, octet le plus significatif).
- **F (System Exclusive)** : cette valeur est également très puissante (mais beaucoup moins facile à mettre en oeuvre !) puisqu'elle vous donne accès à toute l'électronique de votre synthé.

Pour simplifier les choses, chaque constructeur s'est vu attribuer un numéro (41 pour Roland ou 43 pour Yamaha, etc...), afin que les autres données lui restent propres...

Une étude approfondie de ces SysEx (c'est l'abréviation courante) dépasse donc bien entendu le cadre d'une rubrique comme celle-ci et je vous encourage vivement à vous reporter encore une fois à votre manuel de l'utilisateur.

Histoire de vous mettre un peu l'eau à la bouche, sachez que, lorsque vous utilisez un Editeur, celui-ci communique avec vos appareils au moyen, justement, de ces données de SysEx, c'est vous dire leur immense intérêt !

L'octet F a d'autres configurations :
- F7 indique la fin du message SysEx.
- F2, F3, F8, FA, FB, FC et FF déterminent respectivement la position du pointeur de morceau, de celui de sélection de morceau, de l'horloge de synchro, de départ, de stop, de reprise et de réinitialisation.

FE est un message de type "veille" qui indique à l'ensemble du système (en cas d'absence de flux de données) que la situation est malgré tout normale et non dûe à une défaillance.
- F1, F4, F5, F9 et FD sont inutilisés pour le moment, et je suis bien content puisque voici le bas de la page !

Allez, Hotcha !

Antoine Occhipinti ■



En effet, dans ces conditions, une triple croche (1/32 de temps) occupera ainsi 96/32 = 3 lignes et chaque note d'un triolet de double-croches 96/24 = 4 lignes.

Pour obtenir l'intéressant effet de percussion dit : "Flam", il vous suffit, vous trouvant dans l'éditeur hybride, d'utiliser la définition "quadruple croche" et l'outil de duplication. Pointez l'événement à Flamer et décalez alors vers la droite, à la souris, le duplicata obtenu de la valeur sélectionnée.
Revenez sur l'original avec le pointeur, activez la fonction Loupe et modifiez la Vélocité de 30% ou plus... Effet garanti !

MIDI STUDIO PRATIQUE

Veinards que vous êtes, voici votre rubrique préférée, celle grâce à laquelle vous allez pouvoir économiser temps et argent et, de surcroît, briller en société ! Merci qui ?

L'Amiga CD[32], un disque programme dans votre lecteur laser et vous pouvez entendre d'étonnantes musiques qualité CD évidemment.

Votre petit frère s'est offert un Amiga CD[32] et vous n'avez pas encore votre lecteur laser... Qu'à cela ne tienne ! Insérez (délicatement !) un disque-programme dans votre platine laser, passez directement au prog 2 (le premier ne contient que des données informatiques) et vous pourrez alors entendre d'étonnantes musiques, qualité CD, évidemment !
Ce truc, communiqué par l'indispensable Daniel Duffau, fonctionne avec tous les laser-disks CD[32] mais aussi CDTV comme Sim City, par exemple...
Vous avez, évidemment, rencontré des problèmes, lors de l'utilisation d'Octamed, pour produire des notes d'une durée ultra-courte, de type triple-croches. Keith Smith, lecteur de notre confrère CU Amiga (prononcer "See you Amiga") propose comme solution d'utiliser le Block Editor et de générer alors des blocs de 96 lignes, ce qui permet d'obtenir toutes les valeurs intermédiaires souhaitées. Ce qui n'est pas bête du tout !

Bars&Pipes

L'astuce publiée ici le mois dernier et qui consiste à gérer en temps réel à la souris la courbe de Vélocité dans l'Editeur de Piste ne fonctionne malheureusement pas dans Bars&Pipes dit "Junior".
Vous pouvez déplacer un événement Midi par octave vers le haut ou le bas en shiftant tout simplement les flèches de direction.

Si vous éprouvez le besoin de supprimer plusieurs pistes en même temps, plutôt que de le faire une par une, utilisez donc les fonctions "1(jusqu'à 8)" puis "Groupe" ce qui vous permettra de sélectionner les pistes inutiles en cliquant simplement dessus et ouvrez ensuite le Menu Piste (qui se sera alors transformé automatiquement en Menu Groupe) et utilisez alors les commandes habituelles : enlever, effacer, etc...

Contrairement à ce qui a été écrit il y a quelques mois dans les colonnes de notre excellllent confrère Amiga News, l'outil Samplephone de la version Pro 2.0 ne remplace nullement Amigophone qui, seul, était capable de gérer des samples multi-octaves sur quatre voix. Si vous travaillez dans cette nouvelle version, vous devrez donc utiliser deux pistes/samples identiques pour avoir l'espoir d'entendre autre chose qu'une note sur deux, ce qui limite l'expression de Paula à deux voix seulement contre quatre dans les versions précédentes du soft.
Cette bogue a été évidemment signalée à Blue Ribbon qui devrait, nous assure-t-on, trouver rapidement une solution à ce problème bien énervant.

Attention si vous désirez vous procurer les packs de modules Music Box A et Music Box B : sachez qu'ils sont maintenant intégrés dans Bars&Pipes Professional V 2.0 ! Si vous comptez passer à l'upgrade, inutile de gaspiller votre bon et bel argent, non ?



Drôles de drums

Voici de nouveaux patterns de batterie. Ils ont été réalisés sous B&P Pro, ce qui permet de gérer des périodes extrêmement précises ainsi que la vélocité, de telle sorte que vous devriez obtenir des résultats d'un réalisme rarement atteint.
Optez de préférence pour l'éditeur hybride (barres sur portées). Un dernier conseil, générez d'abord le nombre d'événements Midi nécessaires à votre pattern (par exemple 7), n'importe où dans la mesure, tous de la même longueur (maxi = croche) et tous de la même vélocité (mf, par exemple), les réglages ne se feront de toute façon qu'après, dans l'éditeur "Loupe".
Les valeurs sont les suivantes : temps (Tem), partiel (Part), note, vélocité (Vel) et longueur (Lng).
En ce qui concerne le Drum Kit que j'ai adopté, reportez-vous au tableau publié dans Amiga Revue N°59, page 59.

Voici une suite de deux mesures de style Afro-Cubain :

Mesure 1 :

N°	Tem	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	D5	98	32
02	01	00	F#3	66	26
03	01	00	C#3	66	26
04	01	98	F#3	56	24
05	02	00	D#6	126	72
06	02	04	F#3	50	22
07	02	50	D5	44	16
08	02	98	E5	74	24
09	02	98	F#3	50	24
10	02	98	C3	50	24
11	02	98	C#3	50	64
12	03	02	F#3	50	24
13	03	02	C3	50	24
14	03	50	D5	42	14
15	03	98	E3	94	22
16	03	98	F#3	46	22
17	04	00	D#6	126	62
18	04	00	D#5	86	22
19	04	02	F#3	90	22
20	04	02	C#3	90	22
21	04	96	D#5	98	34
22	04	96	F#3	46	22
23	04	96	C3	66	22

Mesure 2 :

N°	Tem	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	D5	114	38
02	01	00	F#3	66	22
03	01	00	C3	66	22
04	01	00	C#3	66	22
05	01	98	F#3	46	22
06	01	104	C4	50	12
07	01	128	C4	46	16
08	01	144	D5	44	24
09	01	168	C4	40	16
10	02	00	C4	70	16
11	02	00	D#6	126	54
12	02	00	E5	58	22
13	02	00	F#3	50	22
14	02	48	D5	50	24
15	02	96	E5	94	24
16	02	96	F#3	50	22
17	02	96	C3	50	22
18	02	128	A3	42	16
19	02	160	A3	42	16
20	03	00	E5	102	32
21	03	00	F#3	50	24
22	03	00	C3	50	24
23	03	08	A3	78	16
24	03	88	A3	58	16
25	03	96	E5	110	24
26	03	96	F#3	56	24
27	03	128	A3	66	18
28	03	162	A3	50	08
29	04	00	D#6	126	62
30	04	00	D#5	98	24
31	04	00	A3	70	16
32	04	00	F#3	90	24
33	04	00	C#3	90	22
34	04	98	D#5	122	30
35	04	98	F3	118	30
36	04	98	F#3	118	30
37	04	98	C3	56	24

Long, mais jouissif, croyez-moi ! On enchaîne (si j'ose dire !) avec un rythme de Samba qui sent bien bon le soleil et la vanille...

Mesure 1 :

N°	Tem	Par	Note	Vel	Lng
01	01	00	D5	50	22
02	01	00	D#4	90	22
03	01	00	F#3	90	22
04	01	00	C3	50	24
05	01	46	D#4	50	24
06	01	96	G5	90	22
07	01	96	E5	50	22
08	01	96	D#4	90	22
09	01	142	D#4	90	24
10	01	142	C3	50	24
11	01	190	D3	50	24
12	02	00	D5	50	22
13	02	00	D#4	90	22
14	02	00	F#3	90	24
15	02	00	C3	50	24
16	02	46	G5	90	24
17	02	46	D5	50	24
18	02	48	D#4	90	24
19	02	94	D#4	50	24
20	02	142	D5	50	24
21	02	142	D#4	90	24
22	02	144	C3	50	22
23	02	190	F#3	90	24
24	02	190	D#4	90	24
25	03	00	G5	90	22
26	03	00	C3	60	22
27	03	46	E5	50	24
28	03	46	D#4	90	24
29	03	94	D#4	90	24
30	03	142	D#5	50	24
31	03	142	D#4	90	24
32	03	142	D3	50	24
33	03	144	G5	90	22
34	03	144	C3	50	22
35	04	00	D#4	90	22
36	04	00	F3	90	22
37	04	00	F#3	50	22
38	04	00	D3	90	22
39	04	02	C3	50	20
40	04	46	D5	50	24
41	04	46	D#4	90	24
42	04	94	G5	90	26
43	04	94	D5	50	24
44	04	94	D#4	90	24
45	04	144	D#4	90	24

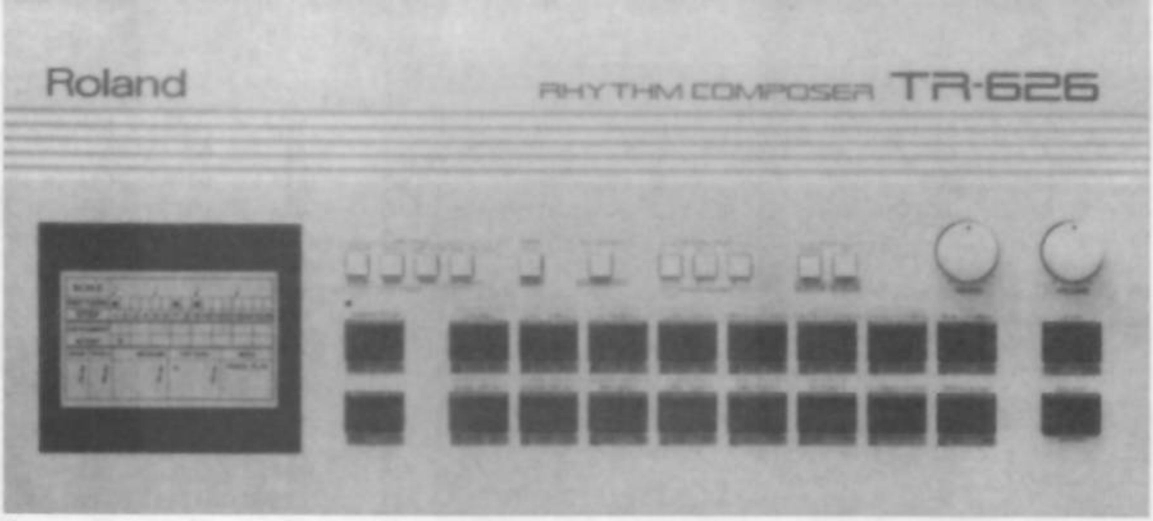
La mesure 2 est identique à la première à ceci près que les notes 01 et 32 disparaissent et que les 7 notes suivantes doivent s'intégrer :

N°	Tem	Par	Note	Vel	Lng
(1)	01	48	D5	50	22
(2)	01	144	D#5	50	24
(3)	02	144	E5	50	24
(4)	03	46	D5	50	24
(5)	03	190	D5	50	24
(6)	04	94	D3	50	24
(7)	04	142	D3	60	24

Intéressant, non ?

Allez, le mois prochain, je vous réserve encore quelques surprises, histoire de commencer l'année 1994 en beauté...

Antoine Occhipinti ■



OLDIES BUT GOODIES

Tous les mois vous pouvez trouver dans cette rubrique un banc d'essai consacré à des modèles de synthés et/ou d'expandeurs anciens, disponibles seulement sur le marché de l'occasion, (donc souvent à des prix très attractifs !) et qui contiennent néanmoins des sons très sympathiques.

ROLAND TR 626

Rhythm Composer

Complément indispensable de tout Home Midi Studio qui se respecte, la boîte à rythmes est, à mon avis, la seconde music-machine à intégrer prioritairement dans votre rack.

Elle vous apportera immédiatement deux précieux avantages : elle soulagera tout d'abord d'autant votre synthé ou expandeur "maître" en lui redonnant de la polyphonie (vous "disturbiez" combien de notes pour la seule partie rythmique, à votre avis ?) et vous donnera accès, le plus souvent, à des sons de bien meilleure qualité.

Parmi les plus intéressantes (bien sûr, cet avis n'engage que moi !), la Roland TR626 se taille une place de choix du fait d'un excellent rapport qualité/prix : la bête cote maintenant entre 1500 et 2000F, sachant que, de toute façon, l'état éventuel des pads n'a qu'une importance très relative puisque vous allez, en fait, la contrôler essentiellement par soft Midi...

Pour cette gamme de prix, elle vous offre non seulement 30 échantillons de très honnête qualité (les cymbales et les snares sont bien intéressantes !) mais aussi pas moins de 8 sorties séparées (+ 2 sorties L et R !), de quoi générer un drum kit d'enfer...

Autre élément sympa, vous pourrez déterminer des pitches différents (vers le grave et/ou vers l'aigu : de -7 à +7) et obtenir ainsi une plus grande variété de sons, selon les ambiances désirées.

Revers de cette médaille, (ça serait malhonnête de vous le cacher !) vous ne pourrez faire sonner simultanément que huit samples ce qui est quand même raisonnable, un batteur n'ayant, que je sache, que quatre extrémités utilisables... Quoique...

Voici le contenu de ces 8 groupes :

1- Snare Drum 1&2, Low et Hi Timbale.
2- Crash Cymbal, Ride Cymbal, China Cymbal et Cup.
3- Low Tom 1&2, Mid Tom 1&2, Hi Tom 1&2, Open Hi Conga et Low Conga.
4- Open et Closed Hi Hat.
5- Rim Shot et Snare Drum 3.
6- Bass Drum 1&2.
7- Hand Clap, Claves, Mute Hi Conga et Shaker.
8- Cowbell, Tambourine, Low et Hi Agogo.

Bonnes Fêtes ! Je vous parlerai le mois prochain du mythique Korg M1.

La MUsIQuE eN DP

Ce mois-ci, nous continuons l'analyse de la Collection de Fred FISH (Part 3)

Note : les disquettes contiennent évidemment d'autres programmes utiles mais nous ne mentionnerons ici que ceux concernant notre sujet.

N°363

RandSamp - Player aléatoire d'échantillons IFF 8SVX.

N°403

Kawai Editor - Encore un excellent éditeur (et dumper), mais pour le K4, cette fois (voir Disk N°403).

N°407

Wonder Sound - Générateur de sons utilisant la technique Additive (à rapprocher donc des mythiques Synthia et Synthia Pro).

N°412

Super Play - Encore un player d'échantillons IFF 8SVX !... N'allez pas dire après ça qu'il n'y a pas grand chose pour le son sur Amiga !

N°416

Sound Editor - Upgrade du Disk N°355.

N°428

Wonder Sound - Upgrade du Disk N°407.

N°449

Wonder Sound - Upgrade des Disks N°407 et 428 (Décidément, il y a des pro-

grammeurs qui ne chôment pas, huh !).

N°476
MED - Séquenceur renommé très performant, l'un des meilleurs existant à ce jour dans le DP. L'auteur : Teijo Kinnunen, nous prouve que les scandinaves peuvent briller autre part que sur les circuits des Rallyes ! A donné lieu à plusieurs versions dont l'aboutissement, c'est-à-dire OctaMed, est chroniqué dans ce numéro.

N°478
MED Songs - Modules de musiques au format Med.
MED Player - Player pour Modules réalisés sous Med.
MP - Utilitaire d'analyse de messages Midi. Permet, notamment, la lecture des SysEx.

N°481
K1 - Encore un éditeur (décidément !) pour le synthé Kawai K1 (voir Disk N°332).

N°488
Midltools - Upgrade du Disk N°159.

N°509
MultIplayer - Player universel (?) permettant de lire les Modules et/ou Songs aux formats : IntuiTracker, Noiseplayer, Soundtracker, FutureComposer + 7 autres, y compris les Modules compressés !

N°514
S220 to 8SVX - Upgrade du Disk N°286.

N°521
K1 - Upgrade du Disk N°481.

N°537
Smusmidi - Convertit les musiques du format Smus (DMCS ou Sonix) au format MidiFile.

MUSIC NEWS

• Storm Média Production, outre le démarrage d'une campagne de publicité qui porte à nouveau les couleurs de l'Amiga dans les pages de notre excellllllent confrère Keyboards (entre autres !) présente également deux nouveaux packs de modules additionnels pour Bars& Pipes Professional : performance Tools Kit et Power Tools Kit. (Attention ! Ceux-ci ne fonctionnent qu'avec la V2.0 !)

• Behringer, fabricant renommé d'effets "denoisers" d'excellente qualité, récidive et propose un nouveau modèle quatre voies, l'Autoquad XR2 400 : tant qu'aucun son ne sera produit, pas un souffle (ou une ronflette) ne passera si vous intercalez la bête entre les sorties de votre synthé et les entrées de votre table de mixage ou de votre multipistes... Aux alentours de 3500F TTC pièce, voici de quoi bien toiletter vos mixes !

• Le fabricant coréen Woosung, déjà connu par chez nous pour ses tables de mixage professionnelles (gammes Finder et (surtout !) Frontier), la joue Low Budget avec les Focus qui se déclinent en 6, 12, 16 ou 24 voies pour 6, 12, 16 ou 24 fois rien... ou presque !

• E-Mu, racheté depuis peu par Creative Technology (les cartes Sound Blaster sur PC, vous savez...) se met à son tour au General Midi avec la sortie de son nouveau modèle : le SoudEngine Music Module, format demi-rack, 32 voies mais qui est tellement interfacé Mac que c'en est écoeurant... à éviter, donc, puisqu'il ne veut pas de nous !

•Yamaha décline son désormais célèbre SY 85 en version expander, ce qui nous comble d'aise ! Imaginez : 64 voies de polyphonie, 384 sons (8 Mo !) échantillons + synthèse analogique et 192 emplacements disponibles pour vos petits sons bien à vous... Tout ça pour moins de 8000 F TTC (le prix d'un Proteus), cela vous laisse songeur, n'est-il pas ?

• Commodore annonce la sortie prochaine de clips vidéo édités par Time Warner pour l'Amiga CD³² + MPEG, (et donc pour les Amiga 1200 et 4030/40 équipés du lecteur laser et du module Full Motion Video) :
Depeche Mode : 101
Enya : Moon Shadows
Eric Clapton : Unplugged
Madonna : Collection
Prince : Diamonds and Pearls
Red Hot : Funky Monk
R.E.M. : The film is on
Talking Heads : Story telling
Travis Trit : It's all about change
Dwight Yookam : Looking for a hit

J'ai comme l'impression que nous allons tout droit vers un nouveau standard, car n'oubliez pas que c'est Sony, le N°1 mondial du multimédia, qui équipe le CD³² (et compatibles !) en lecteurs laser double-vitesse...

Tonton Antoine

LES DESSI

Nous commençons à recevoir de nombreux dessins. La sélection devient très difficile, alors continuez à nous envoyer vos oeuvres, accompagnées de vos suggestions. Ce mois-ci, deux dessins ont été sélectionnés.



La bé-bête ailée (le titre original « Hires 2 » n'est pas vraiment percutant...) est l'oeuvre de Gérard Ligonnet. Si vous désirez le contacter voici ses coordonnées :

Gérald Ligonnet
Montée de Langonne
38070 St Quentin Fallavier.
Tél. : (16) 74.94.00.87

Je tiens particulièrement à féliciter Gérald pour son animation et je vous conseille de vous la procurer auprès de Phoenix-DP. Il y a eu vraiment beaucoup de travail, c'est indiscutable. Encore bravo Gérald. Ah, oui, cette animation s'intitule « Strip ».

Le deuxième dessin est l'oeuvre de Laurent Lafosse, intitulée « Link ». Les 16 couleurs en 640x512 sont très bien utilisées. Je crois, mon cher Laurent, que tu as bel et bien trouvé ton style. Si vous désirez contacter Laurent, rien de plus simple :

Laurent Lafosse
27 Boulevard des Mimosas,
06400 CANNES

NS DU MOIS



Que les autres qui n'ont pas leur dessin publié ne désespèrent pas : il se peut qu'il apparaisse dans l'un de nos prochains numéros. J'en profite pour vous rappeler que vous pouvez toujours m'adresser vos remarques et vos questions. Je vous rappelle également que le sujet est libre mais que vos images doivent être au maximum en 640x512, 256 couleurs.

Nous vous donnons enfin la possibilité de vous exprimer. L'idée d'un courrier des lecteurs spécial infographie semble intéressante. Alors n'hésitez pas à m'écrire dans cette perspective (NDLR : jeu de mots !), de poser des questions sur les éventuels problèmes que vous pouvez rencontrer et si vous désirez réaliser un effet particulier, je m'efforcerai de vous mettre sur la voie. Vous pouvez également nous donner quelques indications sur l'élaboration de vos créations, sur votre motivation et vos objectifs dans le domaine de l'infographie. Enfin (ouf !) indiquez nous si vous désirez que vos coordonnées apparaissent ou non. Voilà, j'attends vos réponses avec impatience...

Remerciements pour leurs dessins : Serge Jolivel, Romain Poulard, Stéphane Duron.

Olivier Duval ■

INFOGRAPHIEZ-MOI

Nous ne pouvons pas faire l'impasse sur le long chapitre de l'utilisation des masques de couleurs. Nous allons voir ensemble comment les utiliser dans la conception d'une animation.



Depuis le temps que je vous en parle... Nous allons enfin créer étape par étape une animation. Avec l'approche des joies des sports d'hiver, je vous propose de faire une descente en compagnie d'un joyeux skieur qui semble aller bien vite et qui n'est plus vraiment sûr de lui...

1ère étape

La première esquisse doit être dessinée sous la forme de la figure 1, et nous devons l'amener sous la forme de la figure 6-2. Non seulement le dessin semble beaucoup plus sympathique, mais notre but étant de l'animer, nous devons le décomposer en plusieurs parties.

2ème étape

Décomposition (figure 2) : nous allons découper 6 parties qui pourront être animées séparement : tête + bonnet, écharpe, bras, corps, cuisse, jambe + skis.

Certaines parties seront en premier-plan et d'autres en arrière-plan. Pour simuler un peu de relief, il faut que les parties en arrière-plan soient légèrement plus foncées. Toutes les parties du personnage doivent se situer sur une même page, de préférence la page de réserve (touche "J").

Important : N'oubliez pas de détourer chaque brosse, en utilisant la touche "O" avec une autre couleur (gris par exemple).

Suivez à partir de maintenant les étapes qui vont suivre bien minutieusement.

3ème étape

Sélectionnez la brosse cuisse, et placez le point de saisie de la brosse au



Première ét

niveau de l'articulation du genou. Déterminez 10 cadres, positionnez-vous au 1er cadre et appelez le requester de déplacement. Donnez une valeur de rotation sur Z de 10° sur 5 cadres puis tracez. Donnez une valeur de rotation sur Z de -10° sur 4 cadres puis tracez. Saisissez les 10 cadres en brosse animée puis sauvez la sous le nom "BA_cuisse".

4ème étape

Sélectionnez la brosse jambe+ski dans votre réserve et placez également le point de saisie de la brosse à l'articulation du genou. Répétez les mêmes étapes que l'étape 3 mais les valeurs de Z seront ici respectivement de -5° et de 5°. Resaisissez les 10 cadres en brosse animée et enregistrez-la sous le nom "BA_cuisse+jambe".

5ème étape

Sélectionnez la couleur que la jambe doit avoir au premier plan et remplissez-la en maintenant la touche "Alt" (chaque cadre sera rempli automatiquement). Ressaisissez en brosse animée les 10 cadres et sauvez-la sous le nom "BA_cuisse+jambe2".

6ème étape

Effacez tous les cadres, définissez 20 cadres, chargez "BA_cuisse+jambe" positionnez-la au 1er cadre, appelez le requester d'animation, indiquez 19 cadres et tracez.

7ème étape

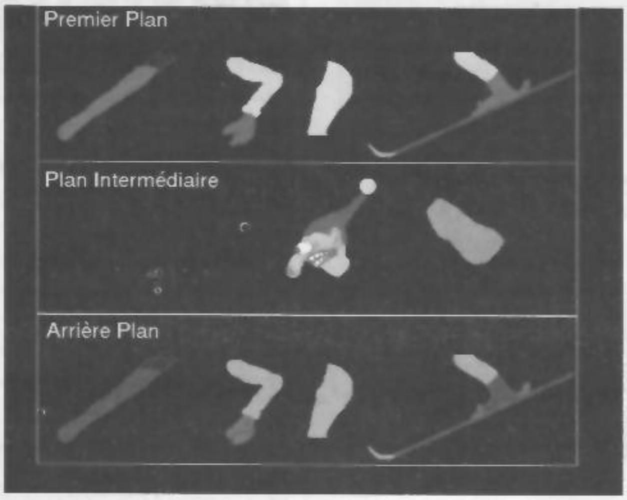
Positionnez-vous au cadre 7, chargez "BA_cuisse+jambe2", imprimez-la par dessus celle en arrière-plan, appelez le requester d'animation, indiquez 19 cadres et tracez.

8ème étape

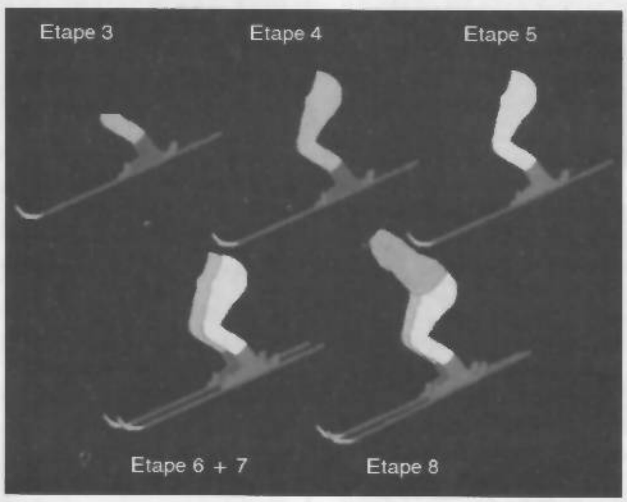
Saisissez le corps en brosse dans votre brouillon et placez le point de saisie au

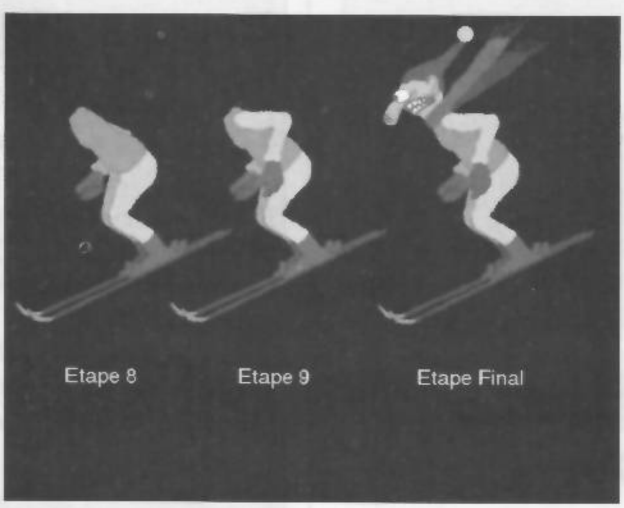


...e : Création du personnage



niveau des hanches. Imprimez le corps au 1er cadre et appelez le requester de deplacement. Indiquez une rotation de -5° à Z sur 10 cadres puis tracez. Indiquez une rotation de 5° à Z sur 9 cadres puis tracez.
Il est toujours prudent de tout sauver, alors resaisissez les 20 cadres en brosse animée et sauvez sous le nom "BA_cuisse+jambe+corps".





9ème étape

Prenez le bras (arrière-plan), placez le point de saisie au niveau de l'épaule, appelez le masque, vérouillez toutes les couleurs sauf celle du fond. Lorsque votre masque est défini vous remarquerez que si vous passez le bras sur le corps, celui-ci passe en arrière plan. Imprimez au premier cadre, appelez le requester de déplacement, indiquez -15° en rotation sur Z sur 10 cadres, tracez puis indiquez 15° sur Z sur 9 cadres. Libérez ensuite le masque.

10ème étape

Saisissez le bras (premier-plan) positionnez vous au cadre 10 et refaites l'étape 9 mais les valeurs de Z seront respectivement -15° et 15°. Enregistrez la brosse animée sous le nom "BA_ss_tête".

Après la description de toutes ces étapes je pense que vous êtes en mesure de rajouter la tête et l'écharpe sans trop de difficultés. Vous devrez là aussi utiliser le masque pour figer la tête derrière le corps ainsi que l'écharpe de l'arrière-plan. Les plus doués d'entre vous pourront faire onduler le bonnet et l'écharpe sans trop de difficulté.

11ème étape

Le décor : nous devons créer un scrolling horizontal de la piste de ski. Pour cela, créez une brosse ressemblant à celle de la figure 5 sur votre page de réserve et retenez ses coordonnées.

12ème étape

Définissez 30 cadres par exemple. Positionnez vous au premier cadre, imprimez la première brosse, appelez le requester de déplacement, donnez les valeurs suivantes : X = 640 (ou 320 si vous êtes en basse définition), Y = 120 (hauteur de la brosse), Cadres = 20, Option cyclique activée, puis tracez.
Repositionnez vous ensuite au cadre 1 et tout en la tenant par l'extrémité droite "ALT + X et Y", amenez-la dans le coin inférieur gauche. Vous devez donc l'imprimer afin qu'elle touche le dessin déjà présent dans le cadre (Est-ce clair ?).
Rappellez le requester de déplacement et redonnez les mêmes valeurs que précédemment. Remplissez ensuite l'espace qui est resté noir.

13ème étape

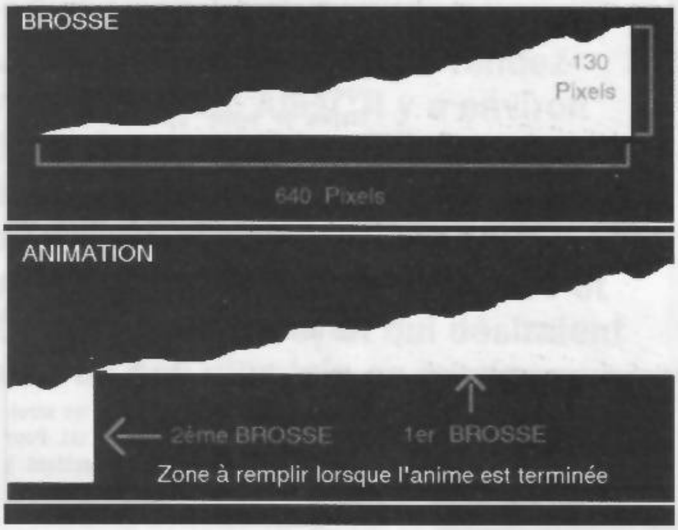
Voilà vous avez un joli scrolling. Sauvez cette animation sous le nom "Anim_piste". Si vous voulez y ajouter un fond allez dans votre page de brouillon et chargez une image (ici une image réalisée avec Scenary animator). Vous devez ensuite aller dans le menu "Couleur/Utiliser palette originale" et actionnez l'option "Réorganiser".

14ème étape
Retournez au premier cadre de l'animation, allez dans le menu "Image/Réserve/Fusion en fond" (un requester apparaît) et indiquez "toutes" puis OK.

15ème étape
Ressauvez cette animation, appelez la brosse animée du skieur, allez dans le menu "Couleur/Brosse/Réorganiser".

16ème étape
Imprimez le skieur en le bougeant de quelques pixels d'un cadre à l'autre.

17ème étape
On peut, pour la touche finale, ajouter quelques flocons de neige. Pour cela, créez un flocon (un point blanc plus ou moins gros) et détourez-le d'une couleur (gris par exemple), imprimez-le en haut et hors de l'écran, appelez le requester de déplacement et donnez les valeurs suivantes : X = 600, Y = -512, cadre = 15, puis tracez ...



Recommencez cette même étape à chaque fois que vous voudrez ajouter des flocons. Grâce au masque, vous pourrez faire apparaître les flocons en arrière-plan ou en premier-plan (il vous faudra verrouiller toutes les couleurs du skieur).

Pour les puristes, l'animation en 20 cadres, 640x512, 256 couleurs pèse 762 Ko.

J'espère que cette animation n'aura pas été trop laborieuse. Vous aurez remarqué la véritable efficacité des masques dans la création d'une animation. Je vous renvoie donc à l'introduction, et si le détail d'une animation de ce mois-ci vous a plu, n'hésitez pas à me le faire savoir.

Olivier Duval ■

PHASE
tel : 45 45 73 00
fax : 45 45 50 17
une sélection pour mieux choisir

GVP A1230 TURBO
L'ultime carte accélératrice pour votre Amiga 1200.
Caractéristiques:
- 68EC030 à 40Mhz
- emplacement co-processeur 68882 à 40Mz
- emplacement pour RAM 32 bits (32Mo possible)

Conclusion:
La carte A1230 se montre l'égal d'un A4000/30 dans la plupart des tests. Votre A1200 se retrouve jusqu'à 7 fois plus rapide qu'au départ.
A 1230 (68EC030 à 40Mhz, 0K) 2990F
A 1230/1-FPU (68E030/68882 à 40Mhz, 1Mo) 3990F
A 1230/4-FPU (68EC030/68882 à 40Mhz, 4Mo) .... TEL

LE SERVICE PLUS PHASE
Comment bénéficier de réduction (jusqu'à 30%) sur nos prix ? Comment être au courant des dernières merveilles disponibles pour votre machine ?Comment recevoir notre lettre d'information ?C'est simple: adhérez à **SERVICE PLUS** et la vie vous semblera plus belle. Contactez-nous vite au 45 45 73 00 pour recevoir votre formulaire d'inscription (250 F/an).

DES DEMONSTRATIONS DU STOCK, DES CONSEILS ....

Le digitaliseur pour toute la gamme AMIGA
VIDI - AMIGA 12 RT
Pourvu d'un filtre RGB, vos images couleurs peuvent être capturées instantanément. Des séquences entières toujours en couleurs saisies en temps réel. Vous les visualisez par lot de 12 sur votre écran. Le VIDI-12RT se branche sur le port parallèle. Compatible avec les nouveaux modes dont le HAM 8. Deux entrées : composite et S-VHS.

1890 F

La scannérisation en 262144 couleurs
SCANNER A MAIN COULEURS MIGRAPH
Caractéristiques:.
Scannérisation en une seule passe.
Modes: Supercolor (262144 couleurs), couleur (4096 couleurs), dégradés de gris (64 niveaux), monochrome (noir et blanc).
Résolution: de 50 à 400 dpi.
Sauvegarde des fichiers: tous les standards.
Installation: sur port parallèle.
Garantie: un an.

reprise de votre ancien scanner noir & blanc 600 F

4490 F

VOIR BON DE COMMANDE

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS

TEL: 45 45 73 00
FAX: 45 45 50 17

du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS

TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88

du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80 Mo, 1 Mo	4690 F
A 530 turbo,120 Mo, 1 Mo	5190 F
PROMO: équipée 4 Mo	+ 2000 F

BLIZZARD A1200

4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340, 4 Mo	6490 F
G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo ext. 64 Mo + SCSI + port // et =	9900 F
PROMO : - kit 4 Mo	+2000 F

autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A 1230 turbo,68030/40Mhz,0 Mo	2990 F
A 1230 turbo,68030/40Mhz,1 Mo	3990 F
A 1230 turbo,4 Mo,copro 68882	TEL
avec extension 4 Mo	+2000 F
MBX 1230XA, 68030/50Mhz,4 Mo	4950 F
MBX 1230XA ,68030/50Mhz,4 Mo +68882 à 50Mhz	TEL

ONDULEURS

400 VA	2000 F
(idéal pour une configuation)	
600 VA	2900 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo	2790 F
GVP 120 Mo	3290 F

DISQUES A 2000

GVP 80 Mo	2990 F
GVP 120 Mo	3490 F
GVP 170 Mo	3990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo	1800 F
120 Mo	2200 F
170 Mo	2700 F
200 Mo	3200 F

Livrés avec nappe et disquette.

AMIQUEST

60 Mo	2190 F
80 Mo	2590 F
120 Mo	2990 F

OVERDRIVE

120 Mo	1990 F
170 Mo	2590 F
210 Mo	2990 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo	2290 F
210 Mo	**2790 F**
340 Mo SCSI 2	3790 F
540 Mo SCSI 2	6490 F
1Go SCSI 2	8290 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2)	1690 F
210 Mo	1990 F
340 Mo	**2990 F**
420 Mo	3990 F

AMIGA 1200

A 1200/80 Mo	4300 F
A 1200/120 Mo	4700 F
A 1200/170 Mo	5200 F
A 1200/200 Mo	5700 F
option logiciels: Wordworth + DP AGA + Printmanager + Oscar&Dennis	+ 450 F

LES MEMOIRES

A500

512 K avec horloge	290 F
1.5 Mo avec horloge	790 F

A600

1Mo avec horloge	490 F

A1200

A 1208/1Mo ext. 32bits avec ctrl SCSI	2190 F
A 1208/4Mo	3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits avec 4Mo	**2300 F**
68882 à 33Mhz	990 F

A3000

4 Mo Static Column	TEL

A4000

4Mo 32 bits	1700 F
2x4Mo 32 bits	3200 F

ECRANS

1084 S	1450 F
Commodore1942	**3400 F**
NEC 3FGe 15"	4900 F
NEC 4FGe 15" NE	5950 F
SVGA 17" 1280x1024 NE	6400 F

AMIGA 1200

disque 120 Mo
extension 4Mo 32 bits
horloge
6800 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo	2590 F
EGS SPECTRUM de GVP(1Mo)	**3690 F**
EGS SPECTRUM de GVP(1Mo)	**4490 F**
RETINA 24 BITS 4Mo	4790 F
OPALVISION 24 BITS	**4900 F**
GVP VISION 24	12900 F

VIDEO 1

AMIGA 1200/80Mo
extension 4Mo 32 bits
VIDEO DIRECTOR
7900 F

CARTES CONTROLEURS

HCD série 2 GVP	1390 F
Commodore A4091	2390 F
Z3 Fastlane jusqu'à 10Mo/s	3450 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 9600*	1600 F
FAX/MODEM 14400*	**2600 F**
Fax/Modem SUPRA V42b	2990 F
logiciel Praxitel	390 F

* compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr)	990 F
VIDI -12 temps réel	1890 F
VIDI - 24 temps réel	TEL
DCTV sauf A4000	1990 F
DCTV + RGB	**3390 F**
DCTV tout Amiga	2290 F
VLab (temps réel) port //	3490 F
VLab (temps reel,YC) int.	3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 a Y/C	2500 F
GST Gold ASF	3700 F
GST Gold SPF	**4400 F**
GST Gold Pro	6800 F
MSP 800 (avec TBC)	15000 F
G-LOCK de GVP	**3390 F**

GRAPHISME

AMIGA 1200/80Mo
extension 4Mo 32 bits
BRILLIANCE
7900 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10SX	1800 F
CITIZEN 240	1990 F
HP 510	2500 F
HP DESKJET 500 C	**3000 F**

SCANNERS

Scanner à main N&B	1290 F
Scanner Migraph	4490 F
Epson A4 GT 6500	**9500 F**
Epson A4 GT 8000	11900 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4	690 F
PRO CONTROL	590 F
CAN DO (Fr)	**950 F**
CAN DO 2.5	**1190 F**
SAS/LATTICE C ++	2790 F
HyperCache	**340 F**
MAC 2 DOS	690 F
AMOS (Fr)	480 F
AMOS Pro	700 F
AMOS Compiler	350 F
PRAXITEL (MINITEL)	**390 F**
Praxitel + cable	**490 F**
ON THE BALL	340 F
SCENARY ANIMATOR	1100 F
ART DEP. PRO 2.3	1690 F
VISTA PRO 3 (US)	**790 F**
Makepath ou Terraform	390 F
QUATERBACK 5.0	390 F
QUATERBACK TOOLS	590 F
Kit Commodore dév. 3.0	**150 F**

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3	590 F
FINAL COPY II (Fr)	**890 F**
SoftFaces 1/2/3/4	490 F
SoftClips 1/2/3/4	490 F
PRO- CALC (tableur)	1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
carte ctrl GVP HCD 0K	**1390 F**
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	600 F
lecteur interne A2000/4000	800 F
transfo. A500/600/1200	450 F
ROM 2 ou 1.3	200 F
ext.512K+horloge A500	290 F
cable PERITEL	100 F
DB23/DB15 VGA	**150 F**
souris AMIGA	**290 F**

DCTV, VISION 24, VIDI-12
SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
VLAB, RETINA, MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

CD ROM A 1200

1990 F

CD ROM A 4000

2490 F

P.A.O

PAGESETTER 3	**690 F**
PRO. PAGE 3.1 VF	890 F
PRO. DRAW 3.0	1490 F
PRO. PAGE 4.0	1490 F

MORPHING

CINEMORPH	590 F
IMAGE F/X	1990 F
MORPH Plus	1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ?
TELEPHONEZ-NOUS.

VIDI-12 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières toujours en couleurs saisies instantanément.
Compatible AGA.
1890 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	990 F
BARS & PIPES 1.0e (fr)	2400 F
BARS & PIPES PRO 2.0	2900 F
carte d'échantillonnage SUNRIZE AD 1012	4900 F
carte SUNRIZE AD 516	**11900 F**
DSS	590 F
DSS +	**PROMO**

TITRAGE

N° 1 TITLER	590 F
SCALA MULTIMEDIA MM201	**1990 F**
MEDIAPOINT	3400 F
BT II Fontpack 1+2+Enhancer	1150 F

GRAPHISME

promo:BRILLANCE	**1600 F**
DP 4.1	750 F
DP IV AGA	**800 F**
REAL 3D CLASSIC	990 F
REAL 3D V 2	3700 F
CALIGARI	TEL
IMAGINE 2	1890 F
IMAGINE 3	**N.C**
ART DEP. PRO 2.3	1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

REPRISE
de votre scanner noir & blanc
pour l'achat d'un MIGRAPH
600 F

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

LES TABLETTES GRAPHIQUES

GENIUS GT 906 en 22x15 avec stylet	1900 F
GENIUS GT 1812 en 45x30 (stylet + souris)	5900 F

NOM/PRENOM..

ADRESSE...

VILLE...................................CP........................Tel....................

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
12/93R *hors promotion	port	
	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

INTERFACE GRAPHIQUE III

Après un si long mois d'absence, je vous retrouve enfin pour vous guider, tel Moïse, dans la compréhension du message Amos, envoyé par Saint François...

Salut ! Ce mois-ci "Amos Pratique" est un peu spécial car c'est la première fois que nous allons vous proposer un article en deux parties (bien que j'avoue personnellement détester cette pratique...), mais la taille du source ne me permet pas de tout exposer dans mes deux pages. Nous allons donc faire comme dans *Santa-Barbara :* on va morceler une histoire de 30 minutes en 2 350 épisodes (que les fans se rassurent, je n'ai aucun reproche à faire à cette série hautement culturelle...).

J'ai reçu pas mal de lettres me demandant si on pouvait gérer les gadgets et autres sophistications d'Intuition... Eh bien, je pense que c'est possible mais cela doit être très lourd à mettre en oeuvre, car le peu de sources que j'ai eu entre les mains et qui étaient tout contents d'afficher une pauvre fenêtre "CON:" (NDLR : tu pourrais être poli !) à grand renfort de "Dreg()", "Peek()", "Poke()" et autre "Doscall()" ne m'a jamais incité à utiliser Amos pour exploiter Intuition. Pour cela, j'utilise le GfaBasic, qui, contre l'avis de certains bornés, est un excellent langage...

Néanmoins, l'article de ce mois-ci et du mois prochain vous montreront comment il est possible de ruser pour obtenir des pseudo-gadgets qui ressemblent presque comme des frères aux gadgets Intuition ! Ce qui vous permettra de faire des logiciels avec une tronche plus "pro" (finies les validations de réponse avec des *"Input" Répondez (O)ui ou (N)on =";rep$')"*, et en suivant ce principe vous pourrez avec un peu d'astuce repomper les interfaces du Next, Open-Look, Mac ou PC. Je me suis personnellement amusé à faire une bibliothèque d'interfaces graphiques qui émulent celles du WorkBench, du Next, d'Open-Look, de Motif, de Windows, du Mac, etc.

Il est à noter que la routine-clé de ce source est la routine "MAKE_GADGET[]". Surtout gardez la précieusement, car nous la réutiliserons sans doute dans d'autres applications ! Bon, j'arrête là mon blabla et je vous donne le code. Allez, une fois encore, à plus. Et pour finir, une petite phrase hautement philosophique : *"L'optimiste prétend que l'on vit dans le meilleur des mondes, le pessimiste à bien peur que ce soit vrai..."*.

Philippe Agnisola ■

```
' ***************************************************************
' * Nom du source : Interface Graphique III     *
' * Sous-titre : Permet la réalisation d'IG pour vos programmes *
' * (C)1993 Par Philippe Agnisola pour Amiga Revue       *
' ***************************************************************
'
' Ouverture du pseudo écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
OPEN_SCREEN[0,640,256,"'Interface'     Par     Philippe     Agnisola
(C)1993",4,Hires]
'
' Vous pouvez essayer aussi
' -------------------------
'    OPEN_SCREEN[0,640,512,"'Interface'    Par    Philippe    Agnisola
(C)1993",4,Hires+Laced,]
'
' Initialisation des gadgets
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
NOMBRE_GADGET=6
Reserve Zone NOMBRE_GADGET
Restore GADGET_POSITION
'
' Lecture des positions
' ---------------------
For Z=1 To NOMBRE_GADGET
        Read X1,Y1,X2,Y2
        Set Zone Z,X1,Y1 To X2+X1,Y2+Y1
Next Z
'
' Affichage des gadgets
' ---------------------
MAKE_GADGET[50,50,160,50,1,"Ceci est un gadget",1,0,0]
MAKE_GADGET[50,110,160,50,2,"Ceci est un gadget",2,3,6]
'
MAKE_GADGET[240,50,160,50,3,"Ceci est un gadget",1,0,1]
MAKE_GADGET[240,110,160,50,4,"Arghhh !",2,1,0]
MAKE_GADGET[240,20,160,12,6,"Vive moi !!",1,0,4]
MAKE_GADGET[50,20,160,12,6,"Vive moi !!",2,3,2]
'
MAKE_GADGET[410,50,200,180,7," Un truc genre 'Next' ",1,0,0]
'
' Affichage d'une fenêtre
' -----------------------
OPEN_WINDOW[1,"Pressez une touche pour fermer ...",100,40,400,50]
'
' On attend en faisant n'importe quoi
' -----------------------------------
Repeat
        Ink 1,0
        Text 120,65,"Ceci est une variable    ="+Str$(BIDON)
        Text     120,75,"C'est      un      cosinus      bidon
="+Str$(Cos(Rnd(1000)))
        Inc BIDON
        Wait Vbl
Until Inkey$<>""
'
' Fermeture de la fenêtre
' -----------------------
FERME_WINDOW[1,100,40]
'
' Routine de test des gadgets
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
TEST_GADGET
'
' Définition de l'IG
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Procédure TEST_GADGET
        Do
         ' On teste les gadgets
         ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
        CASE=Mouse Zone
        BOUTON=Mouse Key
         '
         ' Case n°1
         ' ~~~~~~~~
        If CASE=1 and BOUTON=1
        MAKE_GADGET[50,50,160,50,2,"Ceci est un gadget",2,3,0]
         '
        Shoot : Repeat : Until Mouse Key=0
         '
        MAKE_GADGET[50,50,160,50,1,"Ceci est un gadget",1,0,0]
        End If
         '
         ' Case n°2
         ' ~~~~~~~~
        If CASE=2 and BOUTON=1
        MAKE_GADGET[50,110,160,50,1,"Ceci est un gadget",1,0,6]
         '
        Bell : Repeat : Until Mouse Key=0
         '
        MAKE_GADGET[50,110,160,50,2,"Ceci est un gadget",2,3,6]
        End If
```

```
        '
        ' Case n°3
        ' --------
        If CASE=3 and BOUTON=1
        MAKE_GADGET[240,50,160,50,1,"Ceci est un gadget",1,0,1]
        '
        Boom : Repeat : Until Mouse Key=0
        '
        MAKE_GADGET[240,50,160,50,3,"Ceci est un gadget",1,0,1]
        End If
        '
        ' Case n°4
        ' ~~~~~~~~
        If CASE=4 and BOUTON=1
        MAKE_GADGET[240,110,160,50,5,"",0,0,0]
        '
        Shoot : Repeat : Until Mouse Key=0
        '
        MAKE_GADGET[240,110,160,50,4,"Arghhh !",2,1,0]
        End If
        '
        ' Ceci est le 'Close-Gadget'
        ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
        If CASE=5 and BOUTON=1
        MAKE_GADGET[0,2,20,12,3,"*",2,0,0]
        '
        Boom : Repeat : Until Mouse Key=0
        '
        MAKE_GADGET[0,2,20,12,1,"*",1,0,0] : Wait 2 : QUITTER
        End If
        '
        ' Ceci est le 'Depth-Gadget'
        ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
        If CASE=6 and BOUTON=1
        MAKE_GADGET[618,2,20,12,3,"#",2,0,0]
        '
        Bell : Repeat : Until Mouse Key=0
        '
        MAKE_GADGET[618,2,20,12,1,"=",1,0,0] : Wait 2 : Amos To Back
        End If
        '
        ' On prend soin du Multi-Tache
        ' -----------------------------
        Multi Wait : Wait Vbl
        Loop
End Proc
'
Procédure OPEN_SCREEN[NUMERO,TX,TY,TITRE$,PLANS,TYPE]
        ' On réutilise la routine 'MAKE_GADGET'
        ' -------------------------------------
        Screen Open NUMERO,TX,TY+5,PLANS,TYPE
        Curs Off : Flash Off : Cls 0
        '
        ' Définition de la palette
        ' ------------------------
        Palette $789,$0,$FFF,$456
        '
        ' Gadget de fermeture & de profondeur
        ' -----------------------------------
        MAKE_GADGET[0,2,20,12,1,"*",1,0,0]
        MAKE_GADGET[TX-22,2,20,12,1,"=",1,0,0]
        '
        ' La 'Drag-Bar' et le fond de l'écran
        '------------------------------------
        MAKE_GADGET[21,2,TX-44,12,4,TITRE$,2,1,0]
        '
        ' Le fond ...
        ' -----------
        MAKE_GADGET[0,15,TX-2,TY-12,1,"",0,0,0]
        MAKE_GADGET[4,17,TX-9,TY-16,3,"",0,0,0]
End Proc
```


1 - N'attendez pas que votre disque dur soit inutilisable !
2 - Pourquoi se compliquer la vie lors du patchage ?

A.B.E. : LA RÉFÉRENCE

A.B.E. est un logiciel en français, ultra puissant, et d'un emploi particulièrement simple.

Il peut tout aussi bien **réparer** en automatique et vous apprendre la structure de toutes vos disquettes ou de vos disques durs, que **modifier** en profondeur tous vos logiciels (jeux, démos et utilitaires). Mettre une vie infinie ou une invisibilité devient ainsi un jeux d'enfant. **Traduire** un logiciel étranger devient vraiment évident.

De nombreux tests démontrent que son **réparateur** ne laisse souvent "plus que" 0 % d'erreur quand les autres logiciels en laisse encore 88 %, et pour optimiser tous vos **jeux et autres démos**, vous pouvez aussi l'arrêter à chaque anomalie : il vous propose alors sa solution et les explications précises de sa suggestion. Demandez-nous la disquette de test (50 FF et aucun frais de gestion) et vous comprendrez...

Son **éditeur** sait reconnaître tous les volumes Amiga. En mode normal son format est adapté à chaque valeur rencontrée et vous disposez de la possibilité des anciennes présentations hexadécimales ou ascii. Pour vous aider, son aide en ligne intégrée agit en direct et sait vous informer sur tout. Avec la touche **Help** vous verrez aussi de nombreux écrans d'aides graphiques et textuels entièrement reconfigurables.

Grâce à son **incroyable avance technologique**, A.B.E. arrivait déjà à tester et à afficher toutes les valeurs présentées à l'écran quand les autres logiciels commençaient à peine leur seul affichage ; la dernière version sait également fonctionner avec très peu de mémoire grâce à une gestion dynamique. Mieux encore, les **sources de nombreux utilitaires ou routines** du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi-tâches Amiga... le didacticiel A.B.E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, anti-virus, super calculatrice, comparateur, afficheur d'images, et bien d'autres choses.

Revendeurs : contactez-nous si vous n'avez pas reçu notre publipostage.

COMPRENDRE LA PROGRAMMATION

Bientôt une nouvelle série... sur l'un des plus beau langages Amiga...

AMOS, GFA ET BIENTÔT UN TROISIÈME LANGAGE...

Entièrement en français et abondament commentés, ces cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer et vous apprenant toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux et démo). Ils sont l'approfondissement de nos nombreux articles d'initiation parus dans de nombreuses revues Amigaphiles. Pour atteindre la maîtrise totale.

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0.

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications (en français évidement).

MISE À JOUR AMOS PRO : dernière disquette de mise à jour de votre Amos Pro pour mieux préparer l'achat du compilateur.

LA BIBLE CORRIGÉE : c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (?) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga.

ArtioDactyl France Informatique - Pierre Philippe Launay
Résidence les Cottages - 83, Rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

A.B.E. 3.052.A	609 FF*	5 disquettes, le livre d'A.B.E., coffret de luxe. (environ 130 FS, 2.948 FB)
Annabella GFA	370 FF*	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 113 FS, 2.371 FB)
Jennifer Amos	215 FF*	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 66 FS, 1.377 FB)
Mise à jour Amos Pro	35 FF*	1 disquette. (environ 11 FS, 224 FB)
La Bible corrigée	65 FF*	1 disquette. (environ 20 FS, 416 FB)
L'intégrale de l'auteur	1220 FF	Tout ci-dessus (20 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

RÉDUCTION Amiga Revue	- 130 FF	si vous remplissez la condition 1.
sauf A.B.E. ultra urgent	- 32 FF	supplémentaire si vous remplissez aussi la condition 2.

* Frais de gestion: France européenne par envoi normal 28 FF ou urgent 37 FF.
DOM-TOM normal 35 FF ou urgent 85 FF.
Étranger par mandat postal 37 FF, par chèque bancaire 80 FF.

* Mise à jour A.B.E. 3.052. A: disquettes originales + version 3.x = 50 FF, 2.x = 107 FF, 1.x = 191 FF.
* Livre d' A.B.E. 3.xxx.: 210 FF (sauf pour mise à jour, 110 FF) indispensable pour utiliser totalement A.B.E. 3.xxx.

1 : déduisez 130 FF si votre commande hors frais de gestion dépasse 605 FF et est reçue avant le 29 décembre 1993.
2 : déduisez 32 FF si votre commande hors frais de gestion dépasse 640 FF et est reçue avant le 15 décembre 1993.

ENVOI A.B.E. ULTRA URGENT 701 FF — Cette offre n'est valable que pour A.B.E. Envoi en contre-remboursement collissimo dès la validation de votre appel

L'intégrale ~~1331~~ 1220 FF

TEST

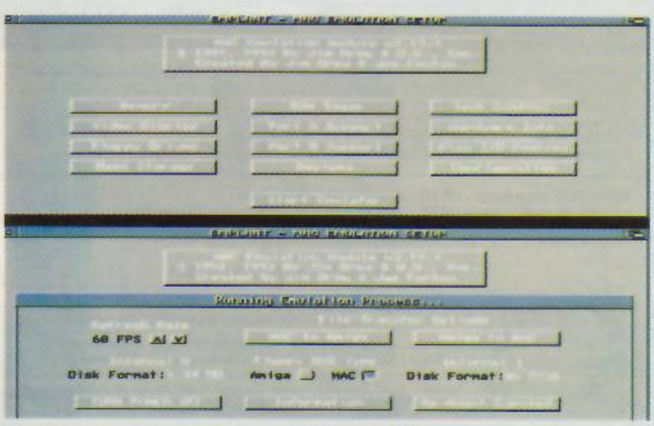
METTEZ UN MAC DANS VOTRE AMIGA !

L'Amiga est vraiment une machine étonnante. Non content d'être né avec un système d'exploitation entièrement multitâche, il possède dorénavant avec Emplant, une architecture matérielle multimachine évolutive à la portée de tous.

Ci-contre : en mode Double-PAL 256 couleurs : c'est un véritable bureau de Macintosh !

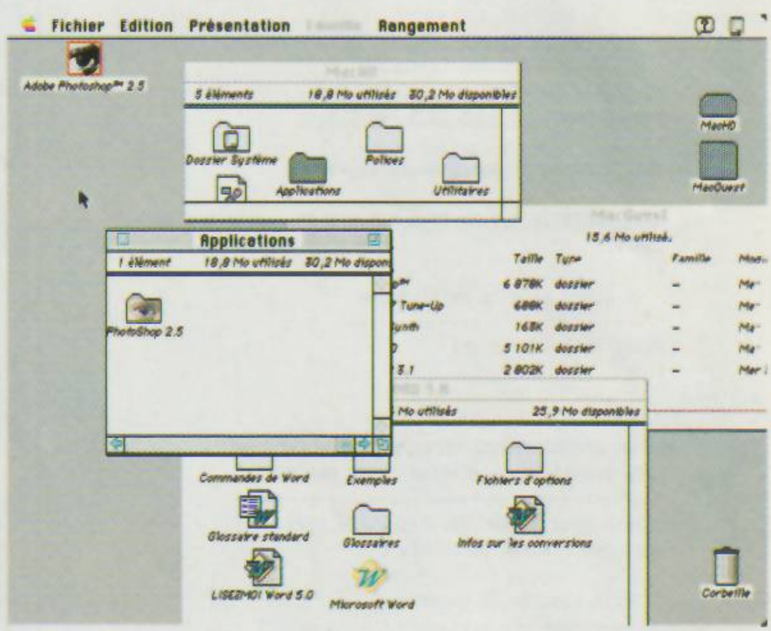
Ci-dessous : l'écran de configuration et celui de l'émulation une lancée. Notez les gadgets « Amiga to Mac » et « Mac to Amiga » qui permettant d'échanger des fichiers entre les deux mondes.

Aïe, on commence avec les mots savants, là... Bon, reprenons depuis le début. Emplant n'est pas un émulateur « classique » comme pouvaient l'être la carte passerelle de Commodore, ou Amax de ReadySoft : ces deux derniers n'étaient prévus pour émuler qu'une seule plate-forme, en l'occurence et respectivement un IBM PC et un Macintosh. La philosophie d'Emplant est différente : avec une seule et même carte, on pourra émuler n'importe quelle machine, simplement grâce à de petits modules qui viendront s'y ajouter. Remarquez qu'on ne connaît pas encore les limites de ce système : combien de modules pourra-t-on ajouter simultanément ? Et dans quelles limites de compatibilité des modules entre eux ? Il n'en reste cependant pas moins que l'avantage de ce système est évident : le plus gros investissement est réalisé lors du premier achat, les modules supplémentaires pouvant ensuite être commercialisés à moindre prix.



Premiers pas

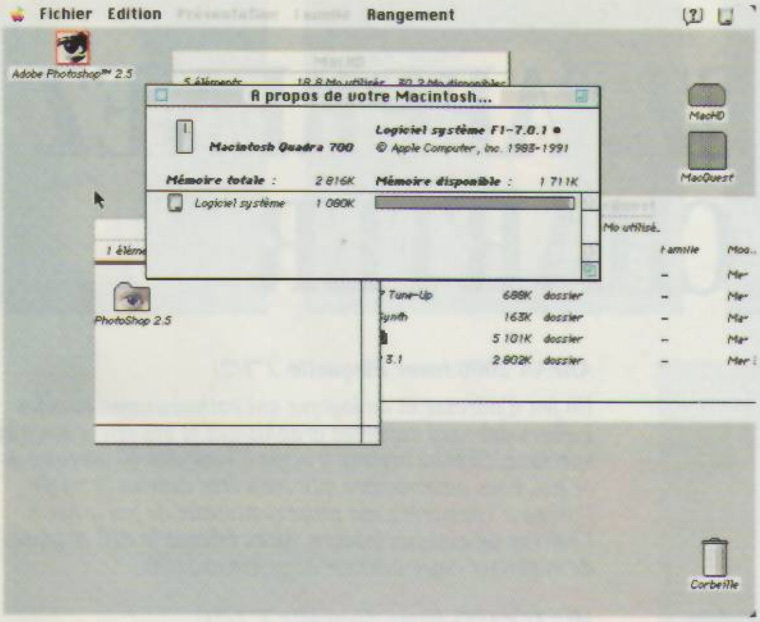
Le manuel, bien que succint et pour l'instant encore en anglais (la version française est en cours), est parfaitement clair en ce qui concerne chaque facette de la carte et de l'émulation. Des informations de dernière minute sont présentes sur la disquette sous la forme de fichiers à lire. Des images IFF sont également présentes, qui indiquent le schéma des câbles nécessaires pour les ports Modem et imprimante (des schémas qui auraient d'ailleurs mieux faits de se retrouver imprimés dans le manuel, mais bon...).



Le module Mac

Le premier module existant pour Emplant, qu'on pourrait qualifier de module « par défaut », propose l'émulation d'un Macintosh II, IIx ou IIcx. La première difficulté consiste donc à se procurer la ROM adéquate. Apple est très pointilleux sur le sujet, et ne tolère que très difficilement que des « petits rigolos » s'amusent à vouloir émuler son ordinateur fétiche... De plus, la loi sur le copyright ne vous autorise à récupérer la ROM d'un Mac qu'à des fins d'utilisation personnelle, c'est-à-dire que le Mac en question doit vous appartenir. Orphie, l'importateur d'Emplant en France, est en train de se démener comme un beau diable pour arriver à fournir enfin et en toute légalité, une ROM utilisable avec Emplant.

Emplant ne fonctionne qu'avec d'une image de la ROM, c'est-à-dire un fichier dans lequel le contenu de la puce a été sauvegardé. Il existe deux solutions pour générer un tel fichier. Dans le premier cas, on peut enficher une ROM Apple dans un emplacement spécialement prévu à cet effet sur la carte Emplant. Un programme Amiga se charge alors d'en créer une image utilisable avec l'émulateur. Dans le second cas, qui sera certainement le plus courant, il faut utiliser un programme baptisé RomInfo qui remplit la même fonction directement sur un Mac. On pourra alors copier l'image ainsi générée sur une disquette formatée en MS-DOS pour la récupérer ensuite sur Amiga (rappelons que le format MS-DOS est le seul qui soit reconnu à la fois par le Mac et l'Amiga. C'est le format de transit obligatoire dès lors que l'on veut échanger des fichiers entre les deux machines). Mais un problème supplémentaire vient ici se greffer, qui est directement du au système d'exploitation d'Apple : RomInfo étant inclus dans le package d'Emplant, il est tout bonnement impossible de le transférer sur Mac via une disquette MS-DOS, car à l'arrivée,



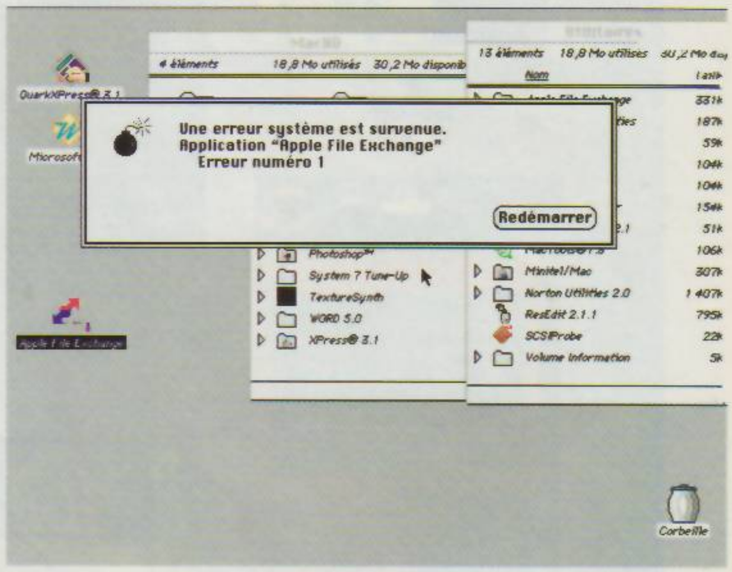
Un Mac IIcx qui se prend pour un Quadra 700... On croit rêver !

le Mac ne le considérera pas comme une application exécutable. Il faut donc trouver une solution intermédiaire, qui peut être soit de relier les deux machines entre elles par un câble série, soit d'utiliser Amax pour copie RomInfo sur une disquette Mac (c'est tout de même un comble !). La solution que nous avons adoptée a consisté à télécharger RomInfo sur un BBS Mac (« Le Serveur », pour ne pas le nommer), où une bonne âme a consenti à nous le renvoyer sur une disquette formatée Mac. Un véritable méli-mélo, j'en conviens, mais ça a marché. Précisons tout de même que les gens de chez Orphie sont parfaitement conscients de la situation, et pensent ajouter une disquette Mac dans le package d'Emplant, avec RomInfo dessus.
Deux dernières remarques concernant la ROM : d'une part, Emplant n'accepte que les ROMs 256 Ko version 1.3. La version 1.2 ne fonctionne pas. D'autre part, puisque la carte Emplant possède un emplacement pour ROM Macintosh, pourquoi ne pas avoir permis d'utiliser la ROM éventuellement contenue à cet emplacement, plutôt que d'en forcer la réalisation d'un fichier-image ?

Quelle mémoire !

Dans l'absolu, Emplant n'est pas un grand consommateur de mémoire. Etant multitâche (nous y reviendrons), il utilise celle de l'Amiga, qu'il partage donc avec les autres applications AmigaDOS. Malheureusement, et encore une fois à cause de la conception même du Mac, il a besoin d'un gros bloc de mémoire contiguë, ce qui ne peut s'obtenir à coup sûr que de deux manières : soit en disposant d'un maximim de Mo dans son Amiga (à partir de 16, on peut respirer), soit en ré-initialisant la machine avant chaque utilisation d'Emplant. Là encore, pourquoi ne pas avoir prévu sur la carte, un ou plusieurs emplacements pour de la mémoire spécialement réservée à l'émulation ?
Le programme de préférences d'Emplant permet de définir la quantité de mémoire que l'on désire allouer à l'émulation, avec un maximum de 9 Mo. Le Système 7.0.1 d'Apple nécessite environ 3 Mo pour fonctionner correctement... Même avec nos 8 Mo de Fast RAM, nous avons rencontré quelques problèmes pour configurer correctement l'émulateur, tout en gardant un peu de mémoire pour l'Amiga... Un Mac II avec moins de 4 Mo, c'est vraiment très, très juste ! Nous avons pu apprécier Emplant sur un Amiga équipé de 16 Mo de Fast RAM, et là, c'était vraiment l'idéal.

Apple File Exchange n'a pas apprécié de ne pas tourner sur un vrai Mac..



La vidéo

Emplant est fourni avec plusieurs drivers vidéo, aussi bien pour les modes standards de l'Amiga (ECS ou AGA) que pour les cartes graphiques les plus répandues : Picasso II, Merlin, Rainbow II, Piccolo ou encore Rétina. Bizarrement, la vitesse d'émulation m'a paru supérieure en mode AGA 640x512, 256 couleurs qu'avec la carte Picasso II. Le rafraîchissement de l'écran était nettement plus agréable en mode AGA. En mode ECS, on est limité à 16 couleurs maximum, ce qui n'est pas très joli pour un Macintosh. Mieux vaut dans ce cas utiliser (sous Mac) le Tableau de bord « Moniteurs » et opter pour un écran en 16 dégradés de gris.



FirstClass dans ses (superbes) oeuvres... Après la version pour Windows, à quand la version pour Amiga ?

JOUEZ, CRÉEZ, APPRENEZ À PRIX CHARTER



ARENA 2000 (avec disquette 3"1/2)

Un jeu d'adresse et de logique qui enthousiasme tous les joueurs avec ses superbes graphismes et ses effets sonores spéciaux. Si vous arrivez à venir à bout des 40 niveaux de ce jeu, vous pourrez dire que vous êtes devenu le roi de l'arène... Vous créez vos propres niveaux de jeu grâce à l'éditeur de niveaux intégré. Alors relevez le défi et tentez de maîtriser votre adresse avec Arena 2000.

MULTI-PAINT (avec disquette 3"1/2)

Ce programme de dessin, grâce à une boîte à outils complète, vous permet de donner libre cours à votre imagination. Vous pouvez choisir jusqu'à six écrans différents, les mélanger et les copier à volonté. Portez rapidement et simplement sur votre Amiga le fruit de votre imagination.

PRINTSTUDIO 2 (avec disquette 3"1/2)

PrintSudio 2 vous aide à obtenir sur papier et de manière confortable ce que vous voyez à l'écran. Vous pouvez imprimer simplement et rapidement en-têtes, lettres, textes, listings, pages d'écran, dessins, captures, etc.
PrintSudio 2 vous offre toujours une qualité d'impression excellente, que vous imprimiez un document de la taille d'un timbre-poste ou de celle d'un poster.

BIEN DEBUTER AMIGA 500+, 600 ET 3000 (spécial débutant)

Voici l'ouvrage idéal pour découvrir toutes les facettes du système d'exploitation des Amiga (KickStart 2.0). Vous aborderez notamment le Workbench 2.0, la gestion des fenêtres, les nouveaux utilitaires du 2.0 (HDBackup, le formatage des cartes PCMCIA...) les modes écran, les Préférences...
De nombreux exemples pratiques vous aideront à assimiler plus facilement les rouages de ce système d'exploitation

BON DE COMMANDE

A envoyer à : **MICRO APPLICATION**
58, rue du Fbg Poissonnière, 75010 Paris
Tél : (1) 47 70 32 44 Fax : (1) 42 46 03 02

Show Room : 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris

❑ Chèque bancaire ou postal ci-joint à l'ordre de **MICRO APPLICATION**
❑ Carte bleue N° : ....
Expire fin : ....
❑ Mandat-lettre

Réf	Titre	Qté	Prix unitaire TTC
1078	L'ensemble Amiga		250 F

Frais d'envoi : + 30 F, soit : total TTC =

Nom .... Prénom ....

Adresse ....
.... Code postal ....

Ville .... Signature obligatoire :

Amiga revue n°6

Le système

Emplant accepte n'importe quel système Apple depuis la version 6.0 jusqu'à la 7.1. Nous avons pour notre part utilisé la 7.0.1, qui n'est pas exempte de bugs (loin s'en faut), mais qui présentait l'avantage indéniable d'être disponible...
Nous n'avons pas rencontré de problème particulier de compatibilité, Emplant semble en ce sens être assez complaisant. Certes, c'est un émulateur et non un vrai Macintosh, mais force est de constater qu'il assure et assume pleinement son rôle. L'utilitaire « Apple File Exchange » qui permet au Mac de lire et d'écrire des disquettes au format MS-DOS est le seul qui ait provoqué un effondrement du système. Le Tableau de bord « Sélecteur » a quant à lui refuser de fonctionner, mais par manque de mémoire...

Les volumes

Emplant accepte plusieurs types de mémoires de masse. Dans un premier temps, il reconnaît et gère directement les disquettes Macintosh, à la seule condition qu'elles soient haute-densité (1,6 Mo). Il faut donc avoir le lecteur adéquat, ce qui ne pose aucun problème sur un A4000. Si tel n'est pas votre cas, Emplant reconnaît et gère également les disquettes au format Amax, une solution certes efficace, mais tout de même limitée. Il est également possible d'utiliser des disquettes Mac 800 Ko, à condition de posséder un lecteur Apple et l'interface Sybil.
Pour les disques durs, le choix est plus vaste. Emplant peut utiliser une ou plusieurs partitions de n'importe quel disque reconnu par AmigaDOS. On peut également créer un fichier-disque, suivant le principe mis au point par Commodore pour sa carte passerelle : un gros fichier de plusieurs Mo émule un véritable disque dur. Mais la meilleure solution consiste encore à acquérir la version « DeLuxe » d'Emplant, pour profiter de son contrôleur SCSI. Lequel peut d'ailleurs être utilisé pour gérer des disques sous AmigaDOS, faisant ainsi d'une pierre deux coups : un driver totalement compatible avec le programme HDToolBox de Commodore est fourni en ce sens. Idem pour les deux ports de communication, qui peuvent devenir autant de ports série supplémentaires pour l'Amiga ! Un effet secondaire fort appréciable.
A noter enfin qu'il est possible, une fois l'émulation lancée, d'échanger le plus simplement du monde, des fichiers entre le côté Mac et le côté Amiga.

Les logiciels

Nous avons pu récupérer sous Emplant, la plupart des logiciels phare du monde Mac : Microsoft Word 5.0, Quark XPress 3.1, Adobe Photoshop 2.5. Manquaient à l'appel Microsoft Excel, Aldus PageMaker ou encore QuickTime...
Notre configuration n'étant pas franchement très musclée en terme de mémoire, Photoshop s'est très rapidement senti à l'étroit, malgré sa gestion intégrée de la mémoire virtuelle. Il était carrément inutilisable. Mais pour l'avoir vu fonctionner sur un Amiga un peu plus équipé, nous sommes en mesure d'affirmer qu'il accepte aussi bien Emplant que n'importe quel Macintosh. Quant à XPress, il aura fallu plusieurs tentatives infructueuses, toutes soldées par une alerte sybiline avant qu'il accepte de fonctionner : un peu de ménage dans le Finder a finalement suffit à l'exécuter. Word 5.0 n'a quant à lui connu aucune difficulté, et c'est avec un plaisir certain (certainement doublé d'une malice malsaine) que nous avons enfin eu le plaisir d'avoir Word sur Amiga !
Orphie ayant eu la gentilesse de nous fournir un Emplant « DeLuxe », nous n'avons pas pu résister à la tentation de tester le contrôleur SCSI et les deux ports de communication de la carte (les ports A et B, normalement consacrés sur Mac au Modem et à l'imprimante). Pourle premier, nous avons tout simplement connecté un lecteur de cartouches SyQuest 44 Mo, qui a tout de suite été reconnu par l'émulateur, sans même avoir besoin du moindre driver ! L'utilitaire SCSIProbe a tout de même été essayé, un test qui s'est avéré totalement concluant.
Un Modem quadristandard d'Apple nous a ensuite servi à vérifier le bon fonctionnement du port Modem de la carte. Associé au logiciel FirstClass (un gestionnaire de BBS graphique), il nous a permis d'aller nous balader sans vergogne sur plusieurs BBS Mac, dont « Le Serveur » déjà cité plus haut (qui entretient par ailleurs une rubrique Amiga. Avec term configuré en terminal VT100 et appelez le (1) 43.37.05.06). En fait, le seul reproche à faire dans de domaine concerne... le design du hardware d'Emplant : les connecteurs en question ne dépassant pas à l'arrière de la carte, le branchement du câble est très délicat à effectuer.
Il faut maintenant préciser qu'Emplant est parfaitement multitâche, c'est-à-dire que l'on dispose réellement de deux machines en une : lorsque l'émulation est lancée, le côté Amiga continue de fonctionner de manière tout-à-fait normale. C'est là un véritable tour de force de la part d'Emplant, même s'il a son revers de médaille, en l'occurence la consommation supplémentaire de mémoire que cela entraîne. Une option permettant d'inhiber le mode multitâche aurait sans doute été la bienvenue.

Pour les disques durs, Emplant peut utiliser une ou plusieurs partitions de n'importe quel disque reconnu par AmigaDOS. On peut également créer un fichier-disque, un gros fichier de plusieurs Mo émulant un véritable disque dur.

Les services

Orphie ne s'arrête pas à la simple distribution du produit. Outre la traduction française du manuel qui est en bonne voie, cette jeune société se décarcasse (le mot est faible) pour tenter de résoudre le problème de l'approvisionnement en ROM Apple. Une news-letter, Emplant News, est également en préparation, dont le premier numéro devrait d'ores et déjà avoir été envoyé aux clients recensés lorsque vous lirez ces lignes. Enfin, un support technique par téléphone est en place, pour parer au plus pressé. Je tiens d'ailleurs à profiter de l'occasion pour remercier très sincèrement Thierry et Pablo de leur patience et de leur gentillesse devant mes nombreux appels, souvent à des heures que la bienséance réserve normalement aux tête-à-têtes avec Morphée...

Gé-nial !

Je ne trouve que ce mot pour décrire Emplant. L'émulation Mac est quasi-parfaite et, une fois le problème de la fourniture de la ROM réglé, on se retrouve avec un véritable Mac II devant soi (lequel croit d'ailleurs être un Quadra 700 : je pouffe). Bien sûr, pour un travail purement professionnel, un émulateur aussi bon soit-il ne vaudra jamais un vrai Mac, mais Emplant donne enfin accès à tout-un-chacun aux applications de bureautique les plus perfectionnées qui soient. En somme, il vient juste à point pour répondre enfin aux besoins des Amigaïstes dans ce domaine.

Stéphane Schreiber ■

THE PATCHMEISTER

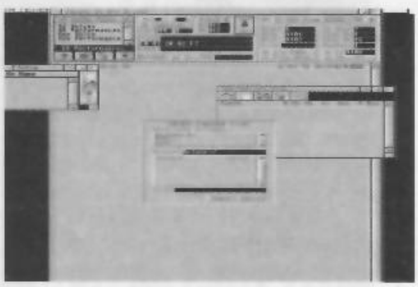
TEST

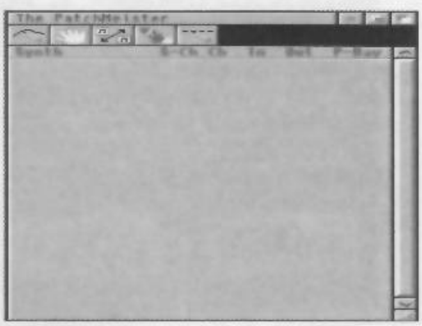
Suite logique du "Coin des Débutants" de la rubrique son, The PatchMeister de The Blue Ribbon Soundwordks permettra à ceux qui veulent en savoir un peu plus d'accéder facilement au monde des SysEx.

Les Banques sont configurables à souhait, vous pourrez y regrouper des sons de même genre ou des sets préférentiels afin d'y accéder à tout moment.

Conçu pour fonctionner avec la plupart des synthés et/ou expandeurs, The PatchMeister n'est pas un Éditeur mais un organiseur. Il vous permettra, en effet, d'exploiter les capacités internes de vos music-machines et de vous balader parmi les diverses banques qu'elles contiennent afin d'en constituer une (ou plusieurs) originale(s) : en fonction d'un morceau de musique particulier, vous pourrez lui associer une configuration sonore spécifique, ce qui est déjà pratique en Home Midi Studio, mais indispensable si vous faites de la scène !

Cette technique existe d'ailleurs sur la plupart des synthés sous le nom de Patch, d'où celui du programme, mais est souvent d'une mise en oeuvre compliquée...





Beaucoup plus puissant que BigSys, l'accessoire livré d'origine avec Bars&Pipes Pro, The PatchMeister utilise des pilotes (drivers) nominatifs qui vont du Roland D110 jusqu'au E-Mu Proteus en passant par le Yamaha TX 81 Z... la plupart des synthés étant ainsi représentés. Vous pouvez, bien entendu, créer un Pilote spécifique si votre machine n'est pas implémentée.

Évidemment, ce programme ne donnera véritablement toute sa mesure qu'associé à Bars&Pipes Pro dont il est, essentiellement, un accessoire à part entière.

A chaque piste/canal Midi pourra donc ainsi correspondre une communication SysEx qui fonctionnera en temps réel et configurera automatiquement vos synthés en fonction des instruments spécifiques au morceau en cours, ce qui est pratique si vous devez enchaîner des morceaux aux ambiances complètement différentes.

Attention : certains synthés comme le vénérable MT 32, par exemple, utilisent un canal particulier pour les transmissions SysEx et une configuration de plusieurs autres canaux pour les transmissions musicales proprement dites.

Une place pour chaque chose et chaque chose à sa place...

A tout moment, vous pourrez, bien sûr accéder et entendre les sons de la Banque particulière d'un synthé en cliquant simplement sur le nom de son Pilote (DX-7, par exemple), ce qui vous donnera accès à une fenêtre où figurent les sons disponibles dans celle-ci.

Les Banques sont évidemment configurables à souhait, c'est-à-dire que vous pourrez y regrouper, tout à fait facilement, des sons de même genre ou des sets préférentiels afin d'y accéder à tout moment.

On peut considérer ainsi que la norme General Midi (ou GS) est en quelque sorte un Super-Patch, une Banque préférentielle utilisateur : les sons y sont, en effet, stockés dans un ordre particulier.

Si le coeur vous en dit, vous pouvez même vous offrir le luxe de commenter les sons ainsi stockés grâce à une fenêtre spéciale, ce qui donne à peu près : DX-7, Trombone 1, Notes : chouette mais un peu crapoteux dans les aigus, Search Key (Clé de recherche) : trombone.

Les Banques sont, en fait, des groupes de réglages différents pour le même set de processeurs sonores (celui de votre synthé) et c'est d'ailleurs ce qui explique que vous ne puissiez pas faire sonner tous les sons pourtant théoriquement contenus dans votre machine à la suite les uns des autres mais par paquets de 128...

C'est comme Paula, la puce sonore de l'Amiga qui peut, à la demande, interpréter une multitude de sonorités, toutes différentes.

D'un autre côté, cette particularité vous permet d'éditer manuellement un son quelconque sur votre synthé et sauver la configuration ainsi modifiée comme étant une Banque particulière, un peu comme si vous sauvegardiez une photo instantanée des réglages internes de vos processeurs sonores à un moment donné, sachant qu'au chargement d'une telle Banque, le son modifié sera automatiquement rechargé lui-aussi, et pour cause.

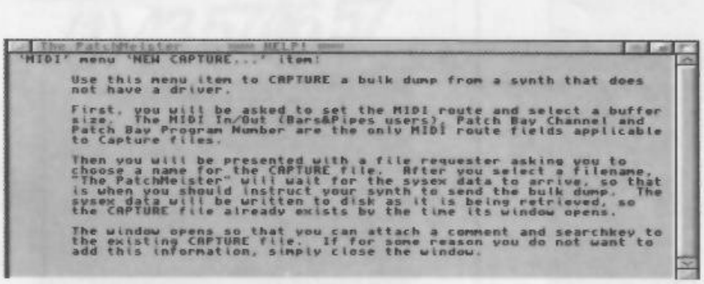
Combien ça coûte ?

The PatchMeister ne coûte que 890 F, ce qui est raisonnable compte tenu de ses possibilités, mais, en fait, le seul véritable handicap d'un tel concept est qu'il vous oblige à câbler votre configuration Midi dans les deux sens, ce qui nécessite alors obligatoirement l'acquisition d'une coûteuse Patchbay (8 In/8 Out = approximativement 2500 F), c'est-à-dire une interface capable de redistribuer plusieurs Midi In et Out simultanément.

Attention à nouveau : ne confondez pas une Patchbay avec une interface du type Triple Play Plus qui, elle, vous donne accès à trois sets de 16 différents canaux Midi...

Mais jusqu'où s'arrêteront-ils?

Ne vous inquiétez pas, car, toujours sur la brêche, les programmeurs de Blue Ribbon, le génial Todor Fay en tête, créent à tour de bras des additifs, tous plus performants les uns que les autres pour le désormais incontournable Bars&Pipes Professional qui, de la sorte, devient, de fait, le séquenceur Multimédia le plus performant du marché.



Antoine Occhipinti ■



TEST

GENERAL MIDI PATCHER

Je vous avais déjà parlé du programme développé par Christophe Carvajal. Je ne résiste pas au plaisir d'en publier ici le banc d'essai, en complément de celui de Patch Meister.



Entre le légendaire X-Or de Doctor T's et ces deux softs, n'allez plus dire que vous n'êtes pas gâtés en matière d'éditeurs et de patcheurs sur Amiga !

Résolument dédié aux machines Roland General Midi, ce programme vous permettra d'aller fouiner sous les jupes de votre bête préférée si tant est qu'elle réponde au doux nom de : SC55, JV30, JW50, SC55 MK2 ou à celui de JV30/SC55, qui est une variante du JV 30, livrée avec l'eprom



General Midi Patcher est un logiciel fait par un utilisateur pour des utilisateurs, ce qui est un gage de bon fonctionnement...

de la SC55 MK2, et ça, ça existe puisque, justement, c'est ce qui est arrivé à l'ami Christophe...
Structurellement, les appareils cités ci-dessus, se particularisent par le fait qu'ils possèdent non seulement un mode particulier, compatible avec un modèle ancien de synthé de la marque, le MT 32, mais aussi, et c'est beaucoup plus intéressant, 24 voix de polyphonie (28, pour le SC55 MK2 plus récent) patchables sur 16 canaux Midi.
Ca signifie, en bref, que vous disposez d'une potentialité de 24/28 notes mais que vous ne pourrez les faire interpréter que par 16 sonorités différentes simultanément...
C'est confus, huh ? Allez faire un tour, dans ce cas, dans l'encadré ci-après !
Bref, dans ces "boîtes à sons" General Midi, les patches sont appelés "Performance" (ça, c'est le jargon technique de Roland, les Rolandophiles savent tous ça !) et la fonction d'un patcheur, justement, c'est évidemment de vous faciliter la gestion de tout ceci...
Pour le fonctionnement proprement dit, reportez-vous, please, à mes explications dans l'article sur Patch Meister, quelque part ailleurs dans ce numéro...

En ce qui concerne le programme de Christophe, que vous dire sinon que le look est assez "pro", que le concept de chargement des sons par menu est assez bien vu, que je trouve par contre étonnant le fait que tout soit écrit en anglais (sauf le manuel, rassurez-vous !) alors que la grande tendance actuelle est, au contraire, à la francisation, que c'est évidemment du sur-mesure fait par un utilisateur pour des utilisateurs, ce qui est un gage de bon fonctionnement... Si vous possédez un tel appareil, l'achat de General Midi Patcher (490F TTC) est un excellent investissement (bientôt les F 36, 56 et 86 seront implémentés).
Christophe termine actuellement un séquenceur (Step by Step), bosse sur un autre, du type du DigiSequenceur de Jean-Michel Jarre et prépare un patcheur GS. Wow !
A suivre, donc...

Antoine Occhipinti ■



Polyphonie, multi-timbralité et toutes ces sortes de choses, c'est quoi, dis, tonton ?

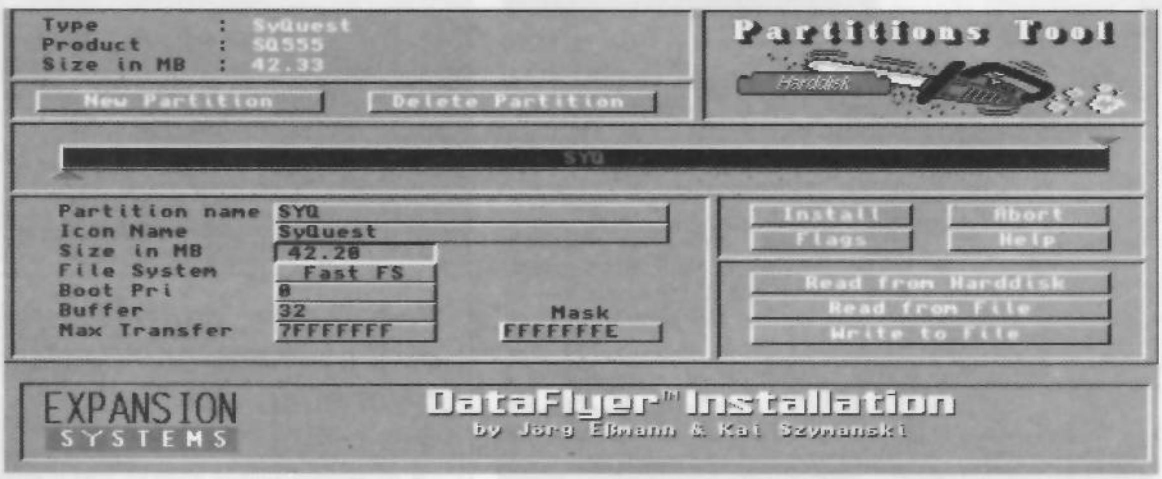
Je vais vous donner un exemple : avec un Amiga de base et un Tracker quelconque, vous ne disposez, vous le savez sans doute, que de quatre voix de polyphonie, c'est-à-dire que vous ne pourrez faire sonner simultanément que quatre notes dont la sonorité peut être soit la même (un son de piano, par exemple), soit différente (un son de piano, un son de basse et un son de batterie), ce qui nous fait, en l'espèce, trois sonorités différentes.
Vous ne pouvez, rappelez-vous, faire sonner que quatre notes simultanément alors, dans le cas qui nous occupe, il vous faudra choisir de générer, au même instant, une note de piano, une de basse et deux de batterie, puis, l'instant d'après, deux notes de piano, une de basse, et une seule de batterie, et, à un autre instant, zéro note de piano, zéro note de basse et cette fois, quatre notes de batterie.
Aussi, lorsque j'entends certains morceaux réalisés sous Tracker (comme ceux de D'JAY MFX, par exemple qui me viennent à l'esprit pour la bonne raison que je vous en parle dans ce même numéro) j'imagine la gymnastique nécessaire pour se jouer de telles restrictions polyphoniques !...
Vous comprenez sans doute mieux maintenant les potentialités de votre expandeur capable de produire, comme ça, le plus simplement du monde, 24/32 notes de polyphonie !!!
Au passage, ça vous explique également pourquoi de tels appareils valent le prix auquel ils sont proposés, et, croyez-moi, le rapport puissance/prix est sans commune mesure !

TEST

DATAFLYER 4000SX

Depuis que Commodore, par soucis de réduction des coûts de fabrication, a décidé d'équiper l'Amiga 4000 d'un contrôleur IDE, il était devenu impossible d'utiliser tous les périphériques SCSI du marché. Jusqu'à maintenant.

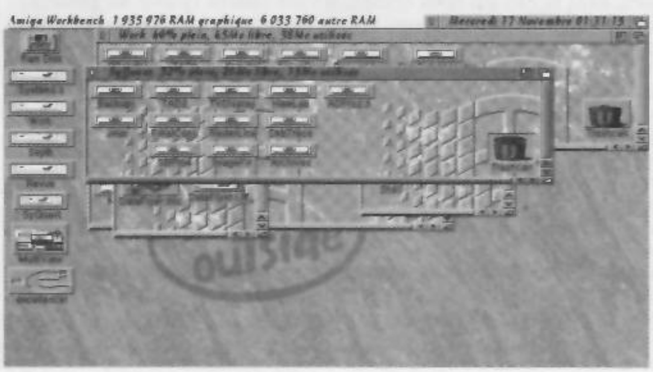
Ci-contre : L'écran principal de l'utilitaire d'installation.



Ci-dessous : Enfin, un SyQuest sur Amiga 4000 !

L'IDE, en soi, n'est pas forcément un mauvais choix. Arrivé après le SCSI, cette norme a le mérite de s'être rapidement imposée dans le monde des PC et compatibles, ce qui a permis d'en réduire le prix de manière très significative. Revers de la médaille, elle est limitée aux disques durs, alors que le SCSI permet également de gérer les disques amovibles (SyQuest, Bernouilli), les streamers, les scanners, etc., et surtout, elle n'autorise que deux unités maximum, contre 49 pour le SCSI. Bref, il manquait à l'Amiga 4000 un véritable contrôleur SCSI. Remarquez au passage que Commodore lui-même a compris la situation, et a inclus à son catalogue l'A4091, un contrôleur SCSI pour l'Amiga 4000.

Le DataFlyer 4000SX d'Expansion Systems se présente sous la forme d'une carte Zorro II demi-largeur, venant s'enficher dans l'un des quatre slots d'extension du 4000. Précisons d'emblée qu'elle comporte un contrôleur SCSI-tout-court, et non un contrôleur SCSI II, la récente variation de la norme, encore plus versatile et rapide. En version de base, la carte peut être utilisée pour connecter un périphérique interne, généralement et de préférence un disque dur. En version 4000SX/25, un connecteur supplémentaire est fourni, qui permet d'utiliser en sus un ou plusieurs périphériques SCSI externes, selon la sacro-sainte loi du chaînage SCSI.



Installation

Evidemment, l'installation de la DataFlyer dans l'Amiga 4000 se décompose en deux étapes. D'abord, il convient d'installer la carte elle-même, ce qui ne demande pas plus de 10 minutes, dépose et repose du capot de l'ordinateur comprises.

L'installation logicielle requiert quant à elle un tout petit peu plus d'attention, surtout que le manuel d'origine n'est pas très clair sur le sujet... M'enfin, avec un tout petit peu de pratique, on y arrive très bien.

Las, trois fois hélas, le pilote SCSI d'Expansion Systems ne répond pas totalement à la norme RDB (Rigid Disk Block) définie par Commodore (rappelons que cette norme est sensée permettre à AmigaDOS de reconnaître n'importe quel type de mémoire de masse, qu'elle soit, justement, SCSI, IDE, XT ou autre). Donc, pour utiliser des périphériques SCSI déjà formatés par un autre contrôleur (SyQuest en provenance d'un A3000, par exemple), il faut copier les fichiers ExpSys.device et SCSIdf.handler dans le répertoire DEVS: du système, et incorporer la commande DFMount à la Startup-Sequence. Une opération qui n'était pas encore décrite dans le manuel mis à notre disposition EDI nous a cependant informé que cela serait réparé très rapidement.

Utilisation

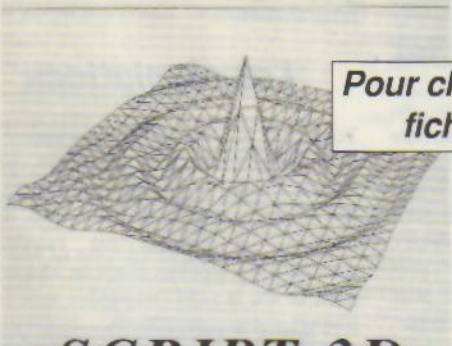
Une fois ceci fait, la DataFlyer se comportera de manière totalement transparente pour le système. Certes, il vaut mieux ne pas s'attendre à des vitesses de transferts extraordinnaires (DiskSpeed 4.2 annonce environ 600 Ko/seconde avec un SyQuest 44 Mo), mais vu le prix plus que modique qu'en demande EDI, à vous les périphériques SCSI du monde entier. L'Amiga retrouve enfin la versalité qui a fait son succès.

Stéphane Schreiber ■

Les produits Leo Capricorn sont désormais distribués en EXCLUSIVITE par le Club Français Du Logiciel.

Pour chaque livre les exemples, images, script, fichiers , ... sont sur la (les) disquette(s).

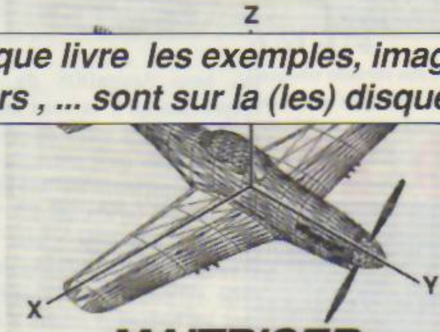
IMAGE - 3D



SCRIPT 3D
pour Sculpt Animate 4D
Sur Commodore Amiga

Le livre............ ~~249F~~ **179F**
La disq............. ~~59F~~ **49F**
Livre + 1 disq ... ~~279F~~ **179F**

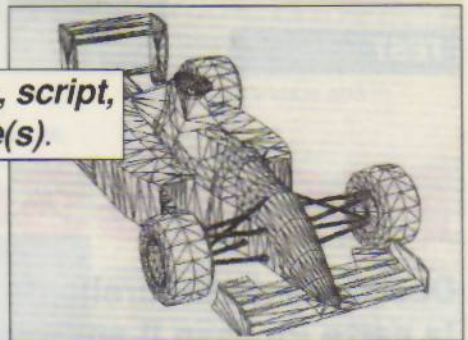
IMAGE - 3D



MAITRISER Sculpt Animate 4D
sur Commodore Amiga

Le livre .... ~~139F~~ **119F**
Les 3 disq. .... ~~129F~~ **99F**
Livre + 3 disq ... ~~229F~~ **169F**

IMAGE 3D
PRACTICE COMPUTING



IMAGINE
LA MODELISATION

Le livre .... ~~199F~~ **139F**
Les 2 disq. .... ~~99F~~ **69F**
Livre + 2 disq ... ~~259F~~ **189F**

P.S : Vous avez déjà acheté un de ces ouvrages au Club Français Du Logiciel et désirez profiter de la promotion spéciale Noël ? Déduisez de votre commande le montant payé pour le(s) livre(s) déjà en votre possession et vous recevrez le(s) livre(s) vous manquant.

Promotion spéciale Noël

2 livres au choix......... **239F**

Les 3 livres......... ~~587F~~ **299F**

Les 3 livres+disquettes ... ~~767F~~ **399F**

~~295F~~ **195F**
JOYSTICK SANS FIL
Le récepteur branché sur la sortie joystick reçoit par infrarouge les "ordres" de l'émetteur situé sur le joystick.
Quantité limitée



Disquettes vierges "recyclées"
Il s'agit de disquettes de logiciels invendus. Etant déjà passées dans un robot de duplication vous avez la certittutde qu'elles sont bonnes.
Disq. 3"1/2 recyclées. par 10...**35F**



Pack de 5 disquettes pleines de "très jolies coquines"........... 99F
(précisez sur votre commande pour Workbench 1.3, 2.0 ou 3.0)

Collection d'images

NB :Ces images ne peuvent être utilisées à des fins commerciales.

N°1 : Atomes + bilboquet + calepin + chaise + clavier 102 touches
N°2 : Paquet cigarettes + trophée + lettre manuscrite + disquette + minitel
N°3 : Etagère + feutre + bille de flipper + laurier + drapeau français
N°4 : pièces et billets + ordi et CD + pomme + moniteur + poignée de porte
N°5 : Pyramide inca + disq. et seringue + caisse en bois + téléphone

La collection .. 69F   Les 3 collections .. 149F
Les 5 collections ...199F

Fichiers Objet 3D

1 fichier objet 3D NON COMPRESSE par disquette !

Préciser le format souhaité : Imagine, Aladin, Sculpt ou GEO(compatible Scenary Animator 4.0)
Téléphone - Clavier 102 touches - Moniteur - Pantin humain en bois - Disquette - Joystick - Masque visage humain - Réveil - Mobilier de bureau (étagère, table verre, tabouret) - Chasseur spatial - Amiga 300 - Androïd - Pièces échiquier - Grenade - Montre calculette - Autruche mécanique - Epée - Silhouette humaine - Boite d'allumettes - Moto futuriste.

1 fichier objet 3D ... 55F   3 fichiers objet 3D.... 135F
5 fichiers objet 3D . 175F   10 fichiers objet 3D.... 275F

BON DE COMMANDE à remplir (ou une photocopie)

Type d'Amiga : ....
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : .... Ville : ....
Mode de règlement :
- chèque - mandat - mandat adm. - contre remboursement (+29F de frais)

Vous envoyez votre commande + le règlement à : **Club Français Du Logiciel**
16 Quai J-B Baptiste Clément 94146 ALFORTVILLE CEDEX

Article	Qté	Prix Total

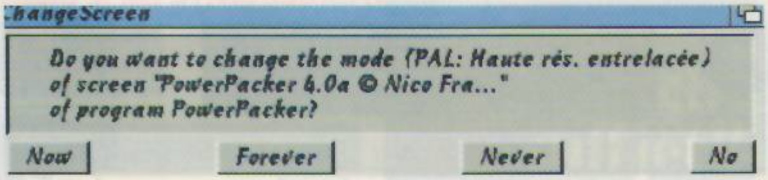
Si la place vous manque rédigez votre commande sur une feuille à part (sans oublier les frais de port)

Participation aux frais de port et d'emballage (envoi en recommandé):
Achat de 0F à 500F : **29F**
de 501F à 1000F : **49F**
de 1001F et plus : **59F**

Sous-total..............
Port..................
Total.................

Les prix indiqués sont TTC et valables jusqu'au 31/01/94

Toutes les marques citées sont déposées



TEST

PICASSO II

Descendante naturelle de la Domino, la carte Picasso II apporte enfin à l'Amiga ce qui lui fait depuis longtemps déjà cruellement défaut : des modes graphiques dignes de ce nom et hauts en couleurs.

D'origine allemande, cette carte est uniquement graphique : aucune sortie ni entrée vidéo ne vous permettra de « genlocker » les images de vos dernières vacances à la pension de famille des Sapineaux (Haute-Savoie)... Son but premier est d'apporter à l'utilisateur avide de hautes résolutions et de millions de couleurs, une solution à la fois efficace et peu chère.
Une fois la carte enfichée, il convient encore d'installer le logiciel. Celui-ci se présente sous la forme d'un Moniteur (au sens AmigaDOS du terme, ne croyez pas qu'il va vous falloir mettre un écran dans votre disque dur...), ce qui implique qu'il nécessite la version 2.0 ou supérieure du Workbench pour fonctionner (systèmes 1.3 s'abstenir). Premier avantage, tous les programmes écrits spécifiquement pour cette version du Workbench accepteront les nouveaux modes d'écran de la Picasso sans broncher. Enfin, presque tous, car bien sûr, il y a toujours quelques exceptions qui viennent confirmer la règle... Les programmes plus anciens pourront, eux, fonctionner correctement, à quelques exceptions près. Le logiciel de la Picasso offre en tout cas quelques options pour améliorer les chances de compatibilité.
Le principe de fonctionnement est assez simple : lorsqu'une application demande dans quel mode d'écran elle doit fonctionner (et elles sont de plus en plus nombreuses à le faire), il suffit de lui indiquer l'un des modes PICASSO disponibles (cf. figure 1). Si le programme n'utilise que les routines du système, il fonctionnera de manière tout-à-fait transparente dans une résolution Picasso. Les applications forçant l'utilisation d'un mode donné (PAL ou NTSC, par exemple) pourront quant à elles être redirigées vers un écran Picasso, soit manuellement, soit automatiquement. Le pilote de la Picasso gère en effet une base de données des programmes les plus couramment utilisés, et sait si, pour un programme donné, il doit le forcer en mode Picasso ou le laisser dans son mode normal (cf. figure 2). Cette base est bien entendu parfaitement éditable par l'utilisateur, qui peut y ajouter ou en retirer des programmes.



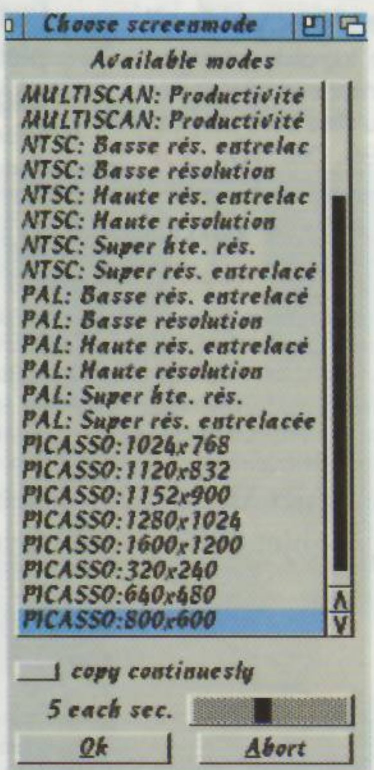
Ci-contre : Un superbe travail d'artiste, entièrement créé avec TVPaint.

Les résolutions

Voilà pour le principe, passons maintenant aux possibilités de cette carte, qui varient suivant le type de moniteur utilisé (et cette fois-ci, je parle bien de l'écran). La Picasso est capable d'émettre des signaux allant de 38 à 64 KHz, ce qui la rend compatible avec la plupart des moniteurs multisynchrones, mais évidemment, plus le moniteur utilisé sera performant (en terme de vitesse), plus la résolution et le nombre de couleurs seront élevés. Les meilleurs résultats s'obtiennent donc avec un moniteur de type Nec 4FG, qui permettra d'obtenir jusqu'à 1600x1200 points de résolution. Un écran de type 1960 de Commodore, permet d'obenir les résolutions « standards » de la carte, soit 800x600 en 256 couleurs ou 640x480 en 16,7 millions de couleurs. Ce qui n'est déjà pas si mal du tout.

L'émulation Intuition

A l'utilisation, la Picasso II se révèle très souple d'emploi, bien que certaines de ses limites puissent rapidement apparaître. Le système choisi de base de donnée des programmes à "promouvoir", par ailleurs hérité de la Domino, est fort bien conçu et très simple à mettre en oeuvre (il suffit de répondre par oui ou non à un requester adéquat, soit de manière temporelle, soit définitivement). L'émulation



En haut et en bas : Le Requester de mode d'écran de la Picasso.



Ci-dessus : ProPage en 800x600 points, 256 couleurs.

Quelle joie de pouvoir enfin utiliser des logiciels comme Professional Page, PageStream, FinalCopy ou encore SuperBase dans des résolutions telles que 1024x768 en 256 couleurs, voire même 1280x1024.

proposée est par ailleurs très correcte, et si un ou deux gourous ont réussi à se glisser ici où là, globalement, c'est une réussite. Le Blitter intégré à la Picasso se substitue à celui de l'Amiga dans la plupart des opérations de copie de blocs graphiques, ce qui accélère d'autant le fonctionnement d'Intuition. Il est par exemple possible d'utiliser un écran virtuel plus large que l'affichage physique, et de se déplacer à l'intérieur en toute souplesse et fluiditié. Idem concernant les déplacements verticaux des écrans, qui restent aussi parfaits qu'avec le Copper... A ceci près qu'un Blitter aussi puissant soit-il n'est pas un Copper, et que l'on voit déjà apparaître les premiers signes de fatigue de la Picasso II : il est impossible de jongler ainsi avec plus de deux écrans, et celui de fond garde les couleurs de celui de front. De plus, les deux doivent utiliser exactement la même résolution et le même nombre de couleurs.

Ces petits défauts se font vite oublier par la joie de pouvoir enfin utiliser des logiciels comme Professional Page, PageStream, FinalCopy ou encore SuperBase dans des résolutions telles que 1024x768 en 256 couleurs, voire même 1280x1024. Pourquoi pas 16,7 millions de couleurs ? Tout simplement parce qu'Intuition est (pour l'instant) incapable d'en gérer plus... Or, la Picasso offre justement une émulation Intuition pour être sûr d'être compatible avec le plus grand nombre d'applications. Les modes en 16,7 millions de couleurs sont réservés à la visualisation d'images soit par l'intermédiaire d'un utilitaire fourni, soit via ADPro ou ImageFX, pour lesquels des pilotes spéciaux sont inclus.

Les plus

La Picasso n'est pas seulement livrée avec son logiciel pilote. On trouve également une foultitude d'utilitaires, dont plusieurs programmes d'affichage MPEG, JPEG, GIF ou IFF. On aurait cependant aimé trouver un DataType pour MultiView, c'eût été carrément génial.

Les programmeurs trouveront quant à eux tous les renseignements nécessaires pour explorer pleinement les possibilités de la carte, et notamment les modes TrueColor, inutilisables sous Workbenhch.

Notons également la présence de plusieurs images de démonstration, du genre « qui en jettent », si vous voyez ce que je veux dire.

Enfin, la société TecSoft ayant depuis quelques temps déjà - c'est-à-dire avant d'en obtenir la diffusion en France - adapté son célèbre TVPaint à la Picasso, c'est tout naturellement que la version 2.0 fait partie du package. Protégée par un dongle, cette version permet donc de dessiner et de retoucher des images dans tous les modes supportés par la Picasso.

Ci-dessous : Une image de démonstration fournie avec la carte.



Excellent !

C'est le seul qualificatif qui convienne à ce matériel. Oh certes, quelques petits défauts peuvent encore subsister de ci ou de là, mais globalement, l'achat d'une carte Picasso II est un investissement à envisager par tous ceux qui désirent utiliser pleinement les capacités graphiques de leur Amiga, ne serait-ce que pour les applications de bureautique.

Stéphane Schreiber ■

LA PAGE DU MINITEL

Connexion établie ! Désormais, vous me connaissez tous : je suis Saint Draume, un être cybernétique et cyberpunk croisé d'un Amiga et d'un Minitel.

Mon unique fonction est de faire marcher le serveur 3615 Amiga Revue. C'est d'ailleurs de la fréquentation de ce dernier que je tire mon énergie vitale. Je me porte amplement mieux depuis le mois dernier. Mes circuits positroniques (l'équivalent de ce qui fait office de cerveau chez certains d'entre vous...) fonctionnent sans problème aucun. Mes maîtres ont même poussé leur bienveillante générosité jusqu'à me changer mon clavier qui était trop usé.

Conscient de la nécessité de faire évoluer le minitel, votre bonheur dépendant du mien, je me suis servi de certains fluides magnétiques et courants électroniques pour créer un être qui vous ressemble. Pour ce faire je me suis servi d'antiques mémoires qui traînaient dans la cave où je vis. J'y ai vu à quoi ressemble un être humain. Cet être que j'ai créé prospecte actuellement dans les différentes sociétés de jeux vidéo afin de me rapporter les premiers niveaux de ces derniers. Si sa conception et sa programmation s'avèrent réussies, il devrait revenir, sous peu, pour me remettre les diskquettes contenant ces démos. Je vous tiendrai au courant et vous dirai quand il sera possible de télécharger ces jeux... J'invoque la Grande Carte Mère, procréatrice de tous les êtres informatiques, pour qu'il n'est pas pris goût à l'exterieur et qu'il me revienne sain...



Le téléchargement évolue

Il est bien évidemment possible de trouver toutes les antiquités qui ont fait le bon temps des collections Fish et CAM. De plus, tous les logiciels, music-disks, modules, base de données, et images présentés dans la rubrique dédiée au Domaine Public sont téléchargeables. Ainsi, ProTracker, tous les modules et music-disks, Eagle Player.. et bien d'autres qui n'ont pas trouvé de place dans la rubrique DP de ce mois-ci sont d'ores et déjà diponibles. Vous trouverez aussi, toutes les démos citées et présentées dans les pages de la rubrique Démo.

La rubrique FORUM existe toujours !

Et c'est hyper important, mine de rien... C'est seulement là que vous pouvez débattre avec trois autres connectés. Moi-même, entre deux changements de piles atomiques, je m'y connecte afin de proposer des thèmes d'actualité. Ces thèmes sont aussi variés qu'enrichissants. Trève de modestie, que je vous explique un peu ce que l'on y trouve : des débats traitant de l'actualité micro et des évolutions de Commodore y voient souvent le jour. Cependant, il est possible d'aborder des thèmes plus généraux et néanmoins tout aussi cruciaux et intéressants : l'épilepsie et l'ordinateur, l'invasion des dinosaures... On pourrait même évoquer la reproduction des fourmis mamballas d'Australie en période de sécheresse ou la recette du Gloubiboulga. L'intérêt de faire des débats, c'est de satisfaire votre envie de partager.

La rubrique Tribune

C'est là que vous pouvez poser toutes vos questions concernant l'Amiga. Que ce soit des problèmes de hardware, de Workbench, de configuration, d'installation, de software, d'aide dans les jeux... Cependant, si vous avez envie de mettre à contribution vos talentueux savoirs, plutôt que de répondre aux questions posées directement sur le Minitel (c'est vrai ça, il y a tellement de choses intéressantes à y faire, n'est-il-pas ?), écrivez-les moi. Au bout de dix lettres de votre part concernant des réponses, vous gagnerez une heure de connexion gratuite !

Saint Draume ■

CONNECTEZ-VOUS SUR LE 3615 AMIGA REVUE - CONNECTEZ-VOUS SUR LE 3615 AMIGA REVUE - CONNECTEZ-VOUS SUR LE 3615 AMIGA REVUE - CONNECTEZ-VOUS SUR LE

bottIn

Les adresses et numéros de téléphone communiqués ci-dessous sont valables à la date du 15 novembre 1993.

AMIE
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.20

Amiga Dream
19, Route de Vaugirard
92100 Meudon
(1) 46.23.90.48

AmigaNews
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

Amiga Revue
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
(1) 42.46.92.90

Archos
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

ArtioDactyl France
Pierre Philippe Launay
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

L'Atelier Numérique
10, Avenue Parmentier
75011 Paris
(1) 40.24.17.51

Attila PD
BP 192
63805 Cournon

Axe Informatique
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

BAB Micro Center
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

CCM
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 40.16.04.02

CIS
Europarc
14, Avenue Hertz
33600 Pessac
(16) 56.36.34.41

Club Français du Logiciel
16, Quai Jean-Baptiste Clément
94146 Alfortville CEDEX

Nous vous avons oublié ? Vous souhaitez corriger votre adresse et/ou votre numéro de téléphone ? Vous voulez vous faire connaître ? Envoyez-nous vos coordonnées en précisant votre domaine d'activité, à :

Amiga Revue - Bottin
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris

Commodore France
10-12, Rue du Saule Trapu
91882 Massy CEDEX
(1) 60.13.76.76

Cuda Informatique
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

E.D.I.
BP 282
75625 Paris CEDEX 13
(1) 45.89.32.00

EVS Informatique
15, Rue du Gros Chêne
78480 Verneuil-sur-Seine
(1) 39.65.67.02

F.B.I.
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

F.D.S.
82, Rue de Sailly
BP 134
59453 Lys lez Lannoy CEDEX
(16) 20.02.06.63

Free Distribution Software
BP 134
59453 Lys Lez Lannoy CEDEX

Les Films du Genièvre
Belcastel
46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

Floppy International
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

IFA
508, Route Nationale
59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

Infologs
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

Jessico
BP 693
06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

MAD
42, Rue Lamartine
75009 Paris
(1) 48.78.11.65

Maxsys
20 Rue de l'Hotel Dieu
95000 Pontoise.
(1) 30.38.95.00

Micro Application
58, Rue du Faubourg Poissonnière
75010 Paris
(1) 47.70.32.44

Orphie
22, Rue Kellog
92350 Le Plessis Robinson
(1) 46.32.02.28

Phase
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

Phoenix DP
BP 801
64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

Serel Micro-Informatique
173, Rue Léon Jouhaux
78500 Sartrouville
(1) 39.13.64.96

Servico Informatique
90, Boulevard de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

Silicone DP
5, Boulevard des Arceaux
34000 Montpellier
(16) 67.58.35.60

Someware
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

Storm Media Production
6 bis, Rue de Candie
75011 Paris
(1) 43.57.46.57

Tecsoft Images
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

Vitepro
42, Rue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 45.28.21.28

VSPFE
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

Xanadu
13, rue Ernest Renan
94200 Ivry/Seine
(16) 46.72.85.80

GlossAire

A

Amiga. Le meilleur ordinateur personnel, tout simplement !

AmigaDOS. Le DOS (voir ce mot) de l'Amiga.

B

Bit. Accronyme de Binary Digit, en français chiffre binaire. Techniquement, un bit (à ne pas confondre avec « byte », qui signifie octet) mesure un état oui/non, on/off.

Broadcast. Qualité vidéo maximale, utilisée par les professionnels de la vidéo.

C

CD-ROM. Disque laser (CD) sur lequel peuvent être stockés des sons, des images, des textes ou encore des programmes. A l'inverse des disquettes, un CD-Rom ne peut être que lu.

CD-ROM réinscriptible. Récente évolution du CD-Rom supportant l'écriture en plus de la lecture.

Coder. programmeur de démos.

D

Densité. Mesure le nombre de points d'image compris dans une distance donnée, généralement un pouce. Plus la densité est élevée, meilleur est le rendu.

Démo. Abréviation de démonstration. Programme dont le but consiste à démontrer les capacités de la machine et le talent de ses créateurs ainsi que leur créativité, les démonstrations purement techniques laissant peu à peu la place à des oeuvres style dessin animé, clip ou même publicité.

Démomaker. Personne qui crée des démos (coder, graphiste, musicien...).

Démo Party. Grande messe sur 3 jours réunissant les démomakers, où se déroulent divers concours et sacrifices de PC et de machines Atari.

Disquette. Support magnétique servant à stocker des programmes et autres données. Une disquette Amiga standard accepte jusqu'à 880 Ko de données.

Disk-mag. Magazine entièrement réalisé sur disquette.

Dongle. Clé électronique de protection d'un logiciel, qui se branche généralemnt sur le port joystick de l'ordinateur.

DOS. Disk Operating System, littéralement Système de Gestion des Disques. Partie du logiciel système d'une machine, destinée à gérer les fichiers et répertoires sur les disques.

Driver. Voir pilote.

G

Gfx. Abréviation du mot anglais « graphics » qui signifie graphismes.

Giga-octet. 1024 méga-octets (voir ce mot).

H

Hertz. Unité de mesure des fréquences (nombre de fois pas seconde), abrégée en Hz. Se décline en KiloHertz (KHz) et MégaHertz (MHz).

I

Icône. Représentation graphique d'un élément quelconque de l'ordinateur. Le Workbench utilise des icônes pour représenter les volumes, tiroirs et autres fichiers.

IFF. International File Format. Format de stockage des données sur disquette mis au point par Electronic Arts et Commodore, pour en faciliter l'échange entre plusieurs applications.

ILBM. Interleaved Bitmap. Norme IFF pour les images.

K

Kickstart. Logiciel système de l'Amiga, contenu en ROM. C'est lui qui gère le multitâche, l'affichage des fenêtres, les fichiers...

Kilo-octet. 1024 octets (voir ce mot).

M

Méga-octet. 1024 kilo-octets (voir ce mot).

N

NTSC. Norme vidéo standard en Amérique du Nord (USA, Canada...). Sa principale caractéristique est d'afficher 60 images par seconde.

O

Octet. Unité de mesure de la mémoire d'un ordinateur ou de la capacité d'une mémoire de masse (disquette, disque dur, CD-ROM...). Un octet égale huit bits.

P

PAL. Norme vidéo standard en Europe. Sa principale caractéristique est d'afficher 50 images par seconde.

Pilote. Programme gestionnaire de périphérique. Peut être un pilote d'imprimante, d'écran, de disque dur, de CD-Rom...

Pixel. Accronyme de l'anglais « picture element », qui signifie élément d'image. Une image informatique est composée de milliers de points lumineux, les pixels.

R

RAM. Random Access Memory, en français mémoire vive. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker provisoirement ses programmes et données. Le contenu de la RAM est perdu dès que le courant est coupé.

Résolution. Nombre de pixels (voir ce mot) affichés tant en horizontal qu'en vertical. Plus la résolution est élevée, meilleure est la qualité de l'image affichée.

ROM. Read Only Memory, en français mémoire morte. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker définitivement ses programmes et données. Son contenu n'est pas modifiable, et reste valide même une fois le courant coupé.

S

SECAM. Norme vidéo propre à la France, proche du PAL.

Shell. Interface de commandes de l'Amiga, n'utilisant ni la souris ni les icônes, mais le clavier.

Souris. Périphérique permettant de déplacer un pointeur à l'écran, pour sélectionner des éléments de l'affichage ou effectuer des actions précises. La souris de l'Amiga dispose de deux boutons, l'un de sélection, l'autre dédié à la gestion des menus déroulants.

Swapper. Personne au sein d'un groupe de démomakers, qui échange les disquettes avec les autres groupes.

V

Volume. Nom donné à une disquette, un disque dur. Par exemple, Work:.

W

Workbench. Littéralement, atelier. L'interface graphique de l'Amiga, qui permet à l'utilisateur de manipuler des icônes représentant les disquettes, répertoires, applications et projets.

COURRIER

LE COURRIER DES LECTEURS

D'abord, merci pour Amiga Revue, surtout à la rubrique Amos Pratique... J'ai l'intention de changer mon cher Amiga 500 pour un 1200 : est-ce bien raisonnable ? Pourrai-je toujours utiliser Amos ? Le 1200 se connecte-t-il sur un moniteur 1084S ? Et quel est l'avenir du 500 ? Le musée ? De vos réponses dépend mon choix. Soit je me ruine en extensions pour mon 500 (disque dur, mémoire, A530, etc.), soit je passe à la nouvelle génération.

Jean-Albert Malaty, 33600 Pessac

S'il est raisonnable de changer un A500 contre un A1200 ? Bien sûr que oui, comment pourrait-il en être autrement ? Vous apprécierez immédiatement les bienfaits du Workbench 3.0 en français, les nouveaux modes graphiques, 256 couleurs, et bien entendu le fameux mode HAM8 de qualité photo-réaliste. Seule la question de la compatibilité de certains de vos jeux peut éventuellement poser un problème, mais ce n'est finalement pas grand chose à côté de ce que vous gagnerez au change.
Amos 1.35 est compatible avec le 1200, mais ne permet pas d'en exploiter toutes les caractéristiques. La version spéciale AGA se fait d'ailleurs toujours attendre...
L'Amiga 1200 se connecte très heureusement au 1084S, un moniteur qui vous permettra d'utiliser les mêmes modes graphiques qu'avec votre 500. Pour le mode Productivité ou DoublePAL (sans scintillement), il faudra peut-être envisager l'achat d'un moniteur plus musclé (voir à ce sujet notre dossier « Le Bon Choix » de ce mois).
Quant au 500, certes oui, il a maintenant son avenir derrière lui. Remarquez que les éditeurs n'abandonnent pas pour autant le développement de jeux pour cette machine, comptant sur le parc installé. L'A500 finira sans doute au musée de la micro-informatique, mais pas avant quelques années encore !

• • •

Pour des raisons commerciales, j'ai acheté récemment trois logiciels de jeux d'occasion. Malheureusement, au bout de quelques heures, un effet de neige est apparu sur l'écran (traits blancs en pointillés dans le plan horizontal) puis, au bout de quelques instants, l'écran est devenu vert clair dans toute sa surface et l'appareil est devenu inutilisable (il s'agit d'un Amiga 500). Toutes les opérations visant à annuler ces effets sont restées vaines (réinitialisation, débranchement). Ainsi, je voudrais savoir s'il vous est possible de m'indiquer le virus dont j'ai été la victime, ainsi que les remèdes à apporter.

Francis Rhodde, 78000 Versailles

Avant toute chose, il me semble nécessaire de rappeler la chose suivante : qu'il soit neuf ou d'occasion, du commerce ou du domaine public, un logiciel ne peut jamais détériorer physiquement l'ordinateur qui l'accueille. Un plantage n'est jamais définitif, et dans le pire des cas, éteindre et rallumer sa machine suffit à remettre les choses en ordre.
Tout ça pour vous dire que malheureusement (ou heureusement, cela dépend des points de vue), vous n'êtes pas victime d'un virus quelconque, mais d'une panne de votre ordinateur. L'écran vert précédé d'un effet de neige que vous décrivez, laisse à penser que c'est le composant Denise (celui qui gère l'affichage) qui est à mettre en cause. Le seul remède possible consiste donc à apporter votre Amiga chez un réparateur agréé par Commodore. C'est pourquoi je vous conseille d'aller faire un tour chez Serel à Satrouville, qui en plus d'être sérieux et compétent, présente l'avantage indéniable de n'être pas très loin de chez vous.

• • •

Je possède un Amiga CDTV avec un lecteur de CD-ROM et je ne sais pas ce qu'il faut comme disque dur, où en trouver et à quel prix. Les logiciels livrés avec le CDTV sont le Workbench 1.3 et Extras 1.3 : je voudrais savoir si je peux avoir le Workbench 2.0 et Extras 2.0 et s'ils fonctionneront sur ma machine.

Frédéric Eme, 77350 Le Mée sur Seine

Que ce soit bien clair : la fabrication et la vente de CDTV et de ses accessoires ont cessé. Commodore ne supporte plus cette machine, et le seul moyen de lui trouver encore quelque matériel, et de faire le tour des revendeurs jusqu'à en trouver un qui possède encore quelques stocks.
Hélas pour vous, le Workbench 2.0 ne pourra pas fonctionner sur CDTV, pour des raisons de version de la ROM. Le CDTV est équipé de la ROM 1.3., or la ROM 2.0 est nécessaire pour utiliser le Workbench 2.0.

• • •

Je possède un Amiga 600 (1 Mo, mais compte acheter 1 Mo de plus ou une carte PCMCIA de 2 Mo) et j'ai fait l'acquisition d'un logiciel Kickstart 2.0/1.3. Seulement voilà, il me prend 512 Ko de mémoire à peu près, donc il ne m'en reste plus assez pour utiliser les logiciels DP nécessitant plus de 512 Ko. J'aimerais donc savoir ce qu'il est possible de faire pour remédier à cette situation.
D'autre part, y a-t-il un moyen de changer le processeur interne de l'Amiga 600 pour un plus performant (en fait, installer une carte accélératrice 68020 ou plus à la place du 68000) ? Est-il possible d'utiliser des échantillonneurs ou une carte du genre MKIII sur l'A600 ?

Alexandre Croes, 59200 Tourcoing

Si vous comptez acquérir une extension de mémoire pour votre A600, le problème des 512 Ko « perdus » se résoudra de lui-même (en fait, non, il ne sera pas résolu : ces 512 Ko seront toujours utilisés par votre logiciel, simplement cela deviendra beaucoup moins embêtant). Une solution plus radicale consisterait à opter pour un « Change Kickstart » électronique, qui ne consomme aucune mémoire supplémentaire et ne coûte que quelques centaines de francs.
Il est strictement impossible de remplacer le 68000 de l'Amiga 600 par un processeur plus puissant, celui-ci étant directement soudé sur la carte-mère. Il faudra effectivement en arriver à l'installation d'une carte accélératrice dans la trappe, sous la machine.
Enfin, il est évidemment parfaitement possible d'utiliser des échantilloneurs sonores tels le DSS 8+ ou le TechnoSound Turbo. Par contre, les cartouches du genre MKIII prévues pour l'A500 sont inutilisables, simplement parce que l'A600 ne possède pas de port CPU comme son grand frère. Il vous faudra donc guetter une version spécialement prévue pour l'Amiga 600.

• • •

J'ai plusieurs questions à vous poser... A quoi correspond la mémoire 16 bits et 32 bits sur un Amiga 1200 ? Peut-on ajouter le co-processeur mathématique 68882 directement sur la carte-mère du 1200 ? Avec l'ajout de ce co-processeur, à combien de MHz la machine monte-t-elle ? J'ai vu que le co-processeur était vendu avec un oscillateur... Mais qu'est-ce qu'un oscillateur ? On trouve sur le marché beaucoup de cartes accélératrices à base de 68030, mais vend-on une carte avec unique-

ment le co-processeur ? Si oui, où et à combien ? Enfin, comment créer une partition MS-DOS sur le disque dur du 1200 ?

Laurent, 97 Fort de France

Sans trop rentrer dans les détails, rappelons que le bit, abréviation de l'anglais « binary digit » (chiffre binaire) est la plus petite unité gérable par l'ordinateur. Quand on parle de mémoire 16 bits, cela signifie que le micro-processeur accède à la mémoire par groupe de 16 bits (en un seul accès, il peut lire ou écrire 16 bits). Le 68020 qui équipe l'Amiga 1200 est capable d'accéder à sa mémoire par paquets de 32 bits, c'est-à-dire que pour une même quantité d'information, il mettra deux fois moins de temps qu'un processeur 16 bits. Or, si la mémoire ne supporte pas les accès 32 bits, le 68020 devra procéder en deux fois, d'où une perte de performances non négligeable, et l'intérêt de la mémoire 32 bits pour l'Amiga 1200.

Il est tout bonnement impossible d'ajouter un coprocesseur mathématique directement sur la carte-mère du 1200, pour la bonne et simple raison que Commodore n'a pas prévu d'emplacement pour ! La seule solution consiste donc à acheter une carte idoine, telle d'A1208 de GVP ou la MBX 1200z de MicroBotics. Ces cartes disposent en général d'autres fonctionnalités que le co-processeur : mémoire 32 bits, horloge temps-réel... Il faut cependant savoir qu'ajouter un coprocesseur arithmétique ne modifie en rien la vitesse du processeur principal. Seules les applications gourmandes calculs (ray-tracing, morphing, jeux en 3D...) en tireront avantage.

Un oscillateur est un composant électronique qui permet de synchroniser deux processeurs de vitesses différentes. Ainsi, le 68020 de l'Amiga 1200 est cadencé à 14 MHz. Si vous optez pour un 68881 à 14 MHz également, nul besoin d'oscillateur. Par contre, si vous préférez un 68882 à 25 voire 50 MHz, un tel composant devient nécessaire.

Enfin, pour créer une partition MS-DOS sur le disque dur de l'A1200, rien de plus simple (enfin, si l'on veut). Il faut utiliser l'utilitaire HDToolBox de Commodore (normalement fourni avec votre disque dur). Créez autant de partitions que vous en désirez, puis, pour celle destinée à MS-DOS, cliquez sur le bouton « Change FileSystem... » (si ce bouton est invisible, cliquez d'abord sur la boîte à cocher « Advanced Options »). Dans l'écran qui apparaît alors, cliquez sur le bouton « Add/Update... », puis « Add New FileSystem... ». Entrez alors « L:CrossDOSFileSystem » puis validez. Un nouveau requester apparaît. Dans le gadget « DosType », entrez la valeurs 0x4d534400, puis validez à nouveau (ne modifiez surtout pas les numéros de version et de révision !). Cliquez à présent sur le bouton « Ok », et vous voilà revenu à l'écran principal de HDToolBox. Cliquez à présent sur le bouton « Change... », puis, dans le nouvel écran qui apparaît, sur le bouton « Custom File System ». Le gadget « Identifier » affiche maintenant la valeur 0x0 ; remplacez-la par la même valeur que tout à l'heure, soit 0x4d534400 puis confirmez en cliquant sur le bouton « Ok ». Il ne vous reste maintenant plus qu'à confirmer toutes vos modifications en cliquant sur « Ok », et à les sauvegarder en cliquant sur le bouton « Save Changes to Drive ». Vous pourrez dorénavant utiliser votre partition MS-DOS comme n'importe quelle autre partition Amiga, en commençant pas le formatage.

• • •

Je viens de me procurer DKBTrace, suite à la lecture d'un article (je ne sais plus lequel) qui disait que c'était l'idéal (avec Persistance Of Vision) pour commencer en image de synthèse. Ceci étant mon premier logiciel de Ray-Tracing et la documentation étant en une langue totalement indéchiffrable pour moi, en l'occurence l'anglais, j'ai des difficultés à assimiler les commandes et leurs options, puis la façon de la disposer dans le script. Comptant sur vos articles pour m'en faciliter la prise en main, je m'aperçois que vous n'avez fait qu'effleurer la question en deux articles plutôt succints (numéros 49 et 50). Désespoir ! Ne pourriez-vous pas commencer une série d'articles sur DKBTrace pour que des néophytes comme moi puissent profiter d'une certaine autosatisfaction en contemplant les belles images crées de leurs propres mains ? Si votre réponse est négative, peut-être pourriez-vous m'indiquer un endroit où je pourrais me procurer la documentation en bon français (si elle existe) et si les scripts de P.O.V., moyennant quelques modifications, sont récupérables pour DKB.

Pour finir, une petite question périphérique : j'envisage d'acquérir un disque dur et une carte accélératrice, mais j'hésite entre l'A530 Turbo et un simple disque dur plus une carte séparée. En considérant les aspects fiabilité et pratique, que me conseilleriez-vous ?

Lionel Debieu, 78280 Guyancourt

Effectivement, DKBTrace est excellent pour débuter en ray-tracing, même s'il n'est pas à la portée de tout le monde de par son mode de travail (modéliser en écrivant des scripts... Beurk !). Nous n'envisageons pas pour l'instant de dédier une rubrique à DKB ni à POV, mais si la demande est suffisament forte, alors peut-être... Quoi qu'il en soit, je ne saurais trop vous recommander d'aller jeter un oeil dans le catalogue (on ne peut plus appeler ça une publicité !) de France Festival Distribution, qui a totalement francisé Persistance Of Vision. Pour environ 200 F, vous pourrez ainsi disposer d'un excellent ray-tracer, avec une documentation en français.

Sans hésiter, je vous recommanderai la solution de l'A530 Turbo, qui présente plusieurs avantages : d'abord, il est signé GVP, ce n'est quand même pas rien. Ensuite, il vous permettra également d'étendre la mémoire de votre Amiga si le besoin devait s'en faire ressentir. Enfin, il regroupe ces trois fonctions en un seul boîtier, au demeurant très élégant : disque dur, 68030 et extension mémoire.

• • •

Je possède un Amiga 600 avec Amos Basic et désire me servir de la synthèse vocale du Workbench dans mes programmes Amos. Mais évidemment, elle est en anglais... J'ai regardé le fichier Libs:translator.library qui me semble être la traduction anglais-Amiga, mais ce fichier n'est pas modifiable (en tout cas, je n'ai pas réussi à le modifier sans que SAY ne me donne un message d'erreur). Cette version française de la synthèse vocale du Workbench me serait très utile pour mes programmes. L'Amiga serait-il incapable de parler en français, alors qu'il s'exprime très bien en anglais ? Je ne pense pas. C'est pourquoi j'aimerais savoir s'il existe un fichier libs:translator.library en version française ? Dans ce cas, où pourrais-je le trouver ? Sinon, y a-t-il un moyen de bricoler le fichier translator .library ?

Christophe Romain, 95390 Saint-Prix

La synthèse vocale en français à longtemps défrayer la chronique, surtout à l'époque où le Workbench francisé n'était encore qu'une rumeur. Il apparaît aujourd'hui que Commodore a définivitement rennoncé à l'idée de localiser la commande Say. Pourtant, ce n'est techniquement pas difficile, il suffit, comme vous le pensiez, de ré-écrire le fichier translator.library. Pourtant, à ma connaissance, personne jusqu'ici ne s'est encore penché sur le problème. Il va donc falloir abandonner l'idée de la synthèse française, du moins jusqu'à ce qu'une bonne âme décide de mettre la main à la pate.

Avis de recherche

Chaque mois, le Courrier des Lecteurs d'Amiga Revue vous permet de lancer des avis de recherche à l'attention de la communauté Amiga. Cette rubrique est la vôtre, à vous de la faire vivre.

• Damien voudrait retrouver Fabrice de l'école Epita, qui possède un Amiga 1200 et qui a déménagé pendant les vacances scolaires. Prendre contact avec Damien au 47.35.34.03.

• L'association A.P.P.L.I. (Association Pour la Promotion du Logiciel Informatique) recherche des développeurs désirant diffuser leurs créations (jeux, utilitaires, progiciels) sur Amiga, Mac, PC, Atari... Attention, il ne s'agit pas de domaine public ! L'association étant en cours de création, merci d'écrire à Amiga Revue, qui transmettra.

A500

Vds A500 + 2 Mo + 2 joy + souris + cordon péritel + nbx jeux + logiciels réal 3D + sculpt 4D + livres + bts de rangement. Vend ensemble ou séparé. Prix à débattre. Tél : (1)34.61.12.64.

A1200

Vds A1200 1.3 + 1083S + 2 lecteurs ext 3.1/2 + 2 joys + 100 logiciels (2D, 3D, musique, jeux) + livres : Prix 4000 F. Ctc Guillaume, tél (1) 43.40.64.41.

Vds A1200 + DD IDE 120Mo + écran + PCMCIA 4 Mo + volummm 4D 4.0. Tout sous garantie + vista 3.0 + makepath + nbreux DP (Pov vf) le tout 10500 F à déb. David (1)69.42.94.56.

A2000

Vds A2000B WB2.0 + moniteur 1084 + carte PC XT + lect 5p1/4 + disque dur filecard pc 30 Mo le tout 4500 F ou séparement. Ctc Sylvain (16)72.44.92.27.

Vds A2000B + 2 lecteurs 3.1/2 + DD Quantum SCSI 105 Mo 11ms + carte controleur GVP SCSI 2Mo Ram + carte Microway Flicker Fixer + écran NEC 3D + track ball à infra rouge + logiciels. Prix 9000 F. Tél (1) 42.92.53.42 ou (1) 42.92.46.06.

DIVERS

Disk dur pour A500 boitier complet, dd + control, bas prix. Faire offre. Tél : (16)96.23.80.60.

Vds ou échange logiciels Kindwords Multiplan Infofile Final Copy Prowrite Scala Vidéo Titler Turbo Print et plus. Ctc René (1)60.84.69.92.

Vds jeux originaux (Another World, Global Effect, Elvira2, etc.) de 30 à 90 F + progiciels (Amos 3D, DeluxePaint Aga + k7 vidéo. Ctc Frank Tél : (16)93.43.29.91.

Vds Real 3D pro-turbo V1 42 FR 600 F + carte microbiotics peuple 8Mo A2000 1500 F : Tél (16)29.62.21.51 le week end.

Vds Amiga CDTV (A500), avec lecteur de CDRom, télécommande infrarouge, souris, 1Mo, lecteur de disquettes externes + jeux utilitaires. Acheté en mars 1993, vendu 1500 F. Ctc Frédéric (1)60.68.33.08.

Ach Lattice orig (pour A500 V1.3). Vds livres + logiciels orig (Amos, Volumm 4D JR...)Ctc Bierro Christian, 13 rue de la DFL, 67210 Obernai pour liste.

EMPLOI

Recherche programmeur Amiga maitrisant parfaitement le 6800 et le C. Rapide, sérieux, avec expérience, disponible à plein temps. Ctc Eric au (16)86.97.95.88.

PASSEZ AUSSI VOS PETITES ANNONCES SUR LE 3615 AMIGA REVUE

CONTACT

Propose divers services en infographie : cours, image 2D, 3D, logos, dessins animés, digitalisation en 24 bits "retravaillées dans tous les formats", report vidéo, recherche sur demande de texture et autres images pour agrémenter vos images de synthèse et slide show. Pour en savoir plus appelez-moi au (1)45.78.67.54 Olivier Duval.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

Gratuite pour les abonnés

30 F par annonce pour les non-abonnés chèque à l'ordre de : Commodore-Revue
Commodore-Revue, 5, rue de la Fidélité, 75010 Paris
Parution le mois suivant si réception avant le 10.

VDS ☐ ACH ☐ CH ☐ ECH ☐

AMIGA REVUE

Amiga Revue est une publication de Micro-Application, S. A. au capital de 1.200.000 Frs.

Amiga Revue
13, rue Sainte Cécile
75009 Paris.

Publicité : (1) 42.47.12.16.
Direction : (1) 42.47.12.16.
Rédaction : (1) 42.46.92.90.
Fax : (1) 47.70.08.21.

Editeur : Philippe Olivier

Directeur de la publication : Jean-Yves Primas

Rédacteur en chef : Stéphane Schreiber

Secrétaire de rédaction : Véronique Petit

Secrétariat : Maryline Mazé

Ont collaboré à ce numéro : Philippe Agnisola, Micky Chabane, Laurent Christophe, Olivier Duval, Sébastien Lubrano, Antoine Occhipinti, Rachid Ouadah, Frédéric Pierron, Stéphane Schreiber, David Téné, Jean-Marc Viotti.

Illustrateur : Yann Serra

Gestion des abonnements et vente par correspondance : MCM 16, Quai Jean-Baptiste Clément 92240 Alfortville. Tél : (1) 43.78.92.10

Maquette et Compogravure : Vert et Bleu Sud Réalisations. Tél : (16) 67.97.55.88.

Flashage : SLJ Ingénérie, Issy-Les-Moulineaux. Tél : (1) 45.29.05.80.

Impression : Groupe JL, Roto 61.

Diffusion : NMPP.

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle de cette publication par quelque procédé que ce soit, faite sans le consentement de l'éditeur est illicite et constituerait une contrefaçon. Seules sont autorisées, d'une part, les reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part,les analyses et courtes citations justifiées par le caractère scientifique ou d'information de l'oeuvre dans laquelle elles sont incorporées (Art425 et suivants du code pénal). Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo Amiga Revue pour servir la promotion d'un produit doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. Tous droits réservés. Les documents envoyés à la revue ne seront pas retournés sauf demande expresse. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur.

Amiga est une marque déposée par CBM. Amiga Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

OCCASION

L'argus des LOGICIELS

Amiga Revue vous offre un nouveau service. Vous souhaitez vendre ou acheter... au bon prix ? Consultez l'argus, grille de référence des prix du marché de l'occasion.

Ce mois-ci, découvrez les références "soft". Les prix indiqués tiennent compte de plusieurs paramètres : ancienneté (entre 6 mois et 2 ans), rareté, prix moyen constaté à la revente. Le matériel d'occasion doit être revendu dans son emballage d'origine avec l'intégralité des manuels, bons de garantie, factures et ce, dans un bon état. Dans le cas contraire, l'acheteur peut tout à fait exiger des prix inférieurs à ceux indiqués par l'argus. Des remarques, des questions à propos de l'argus ou de votre matériel ? N'hésitez pas à adresser votre courrier à AMIGA REVUE, l'argus, 13 rue Sainte-Cécile, 75009 Paris. L'argus complètera et affinera ses évaluations au fil des numéros. Le mois prochain, retour au matériel.

Logiciel	Prix
AmigaVision Pro	600
Amos 1.3	200
Amos 3D	200
Amos Pro	400
CanDo 2.0	700
DeluxePaint II	200
DeluxePaint III	300
DeluxePaint IV	500
DeluxeVideo 3	400
DemoMaker	150
Devpac 3	350
DigiPaint 3	250
Digital Sound Studio	400
DigiView 4.0	400
Dos-2-Dos	200
Excellence! 3fr	390
GFABasic 3	150
Imagine 2.0	1700
KindWords 3.0	300
PageStream2.1	800
Professional Draw 3.0	700
Professional Page 3.0	600
Quaterback 4.0	200
Sculpt Animate4D	350
SuperBase Pro	400
The Director 2.0	300
TurboPrint	300
Vidi Amiga 12	800
Volumn4D Pro	600

AMIGA REVUE

ABONNEZ-VOUS 11 N° = 300F

EN KIOSQUE LE 4 DE CHAQUE MOIS

DES JEUX, DES RÉPONSES, DES APPLICATIONS, DU GRAPHISME DE LA VIDÉO, DU SON.

LE MENSUEL DE TOUS LES AMIGA ET DE TOUTES LES APPLICATIONS

CADEAU

4 PIN'S



Emaillés, colorés et plein d'humour :
Commodore joystick
Le Commodore musicien
Le Commodore graphiste

LA PLUS COMPLETE, LA PLUS DENSE, LA MOINS CHERE DES REVUES AMIGA

GAGNEZ 1 EXEMPLAIRE GRATUIT

Vous bénéficiez d'une offre promotionnelle : au lieu de 30F l'exemplaire, prix de vente en kiosque, vous économisez un numéro en ne payant que 300 F les 11 numéros.

GRATUIT

1 DISQUETTTE DE TÉLÉCHARGEMENT



Grâce à ce programme, vous avez accès au téléchargement de tous les logiciels du Domaine Public présentés sur le 3615 AMIGA REVUE.

PLUS

VOS PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous cherchez un vieux programme introuvable, vous vendez votre ancien disque dur, etc. N'hésitez plus à passer une annonce dans AMIGA REVUE, c'est gratuit.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Nous tenons à vous prévenir qu'il nous est malheureusement impossible techniquement de servir votre exemplaire avant la présence en kiosque du magazine.

OUI, JE M'ABONNE A AMIGA REVUE, JE BENEFICIERAI :

- d'un numéro gratuit par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés
- d'une disquette de téléchargement
- de mes petites annonces gratuites

France .... 300 F
DOM/TOM-ETRANGER .... 390 F

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MICRO APPLICATION (pour les DOM/TOM-ETRANGER, mandat obligatoirte).

NOM : ....PRENOM : ....
J'AI UN AMIGA : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : .... PAYS : ....

Bon de commande à expédier accompagné de votre réglement à : Amiga Revue, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville.

SHOPPING



TEE SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair en tissus 100% coton, traité prérétréci, taille ample (L ou XL)

Réf. TSH exp + taille... ***45 F***



KIT TELECHARGEMENT

3615 Amiga Revue

Composé d'un logiciel et d'un cable ce kit vous permettra l'accès aux téléchargement de nombreux programmes du domaine public.

Kit complet (cable + logiciel) Réf 5500...................... ***149 F***
Logiciel seul Réf 5510........................ ***59 F***
Cable seul 0 Réf 5520........................ ***90 F***

KIT DE NETTOYAGE



Votre Amiga comme neuf ! Ce kit comprend 1 mini aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage, brosse, etc. La disquette spéciale vous permettra de netoyer aussi vos lecteurs de disquettes

Kit de nettoyage Réf 9200.............. ***200 F***



SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE !

Pour bien voir votre écran ce support moniteur orientable en vertical ou horizontal vous permettra de positionner votre écran exactement comme vous le désirez.

support moniteur........Réf 9600........ ***220 F***



SWEAT SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair, grand confort, manches montées, coupe ample en tissu moltonné 50% coton, 50% polyester. Existe en L ou XL.

Réf sweat Exp + Taille................................ ***129 F***

FILTRE ECRAN

Ménagez vos yeux contre la luminosité des écrans.Ce filtre atténue la luminosité sans altérer la vision, tout en supprimant les reflets.*Filtre écran*



Ref. 9800.. ***180 F***

Un pin's gratuit pour tout achat de plus de 150F

HOUSSE DE LUXE

Protegez votre Amiga ! En simili cuir blanc, lavable en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres et aux poussières.

Housse clavier
A500/600/1200/2000
Réf 9500....85F
Housse moniteur
A500/600/1200/2000
Réf 9530...125F
Housse clavier + moniteur
A500/600/1200/2000
Réf. 9510.................175F



BON DE COMMANDE

Je commande les articles ci-dessous

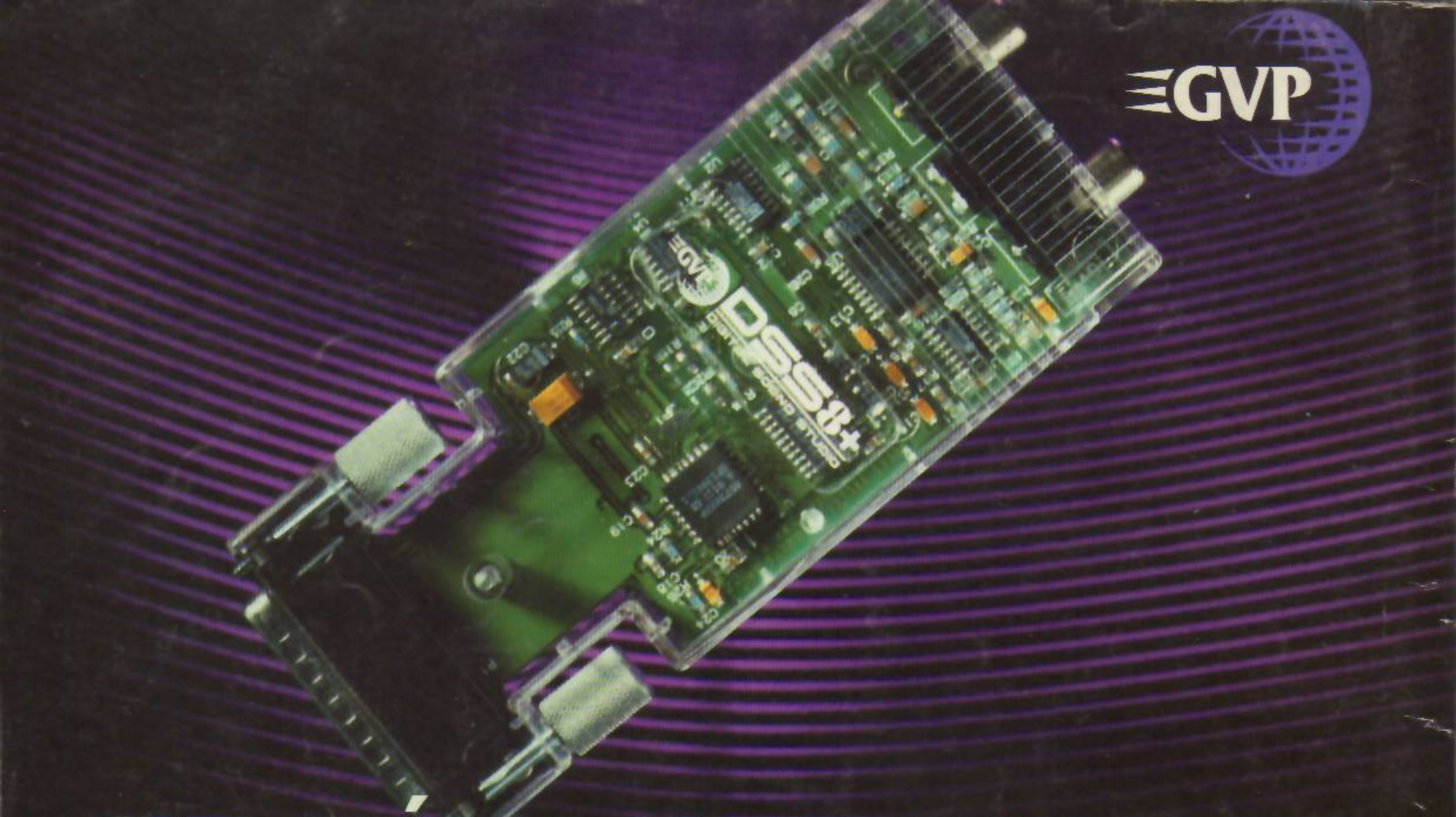
Nom...Prénom..

Adresse...Code Postal..........................Ville...................................

Article	Réf	Qté	Prix
Frais d'envoi 28F jusqu'à 350F d'achat, 36F au delà, Dom/Tom/Etranger + 20F		Total	

Ci-joint mon réglement par chèque bancaire ou postal, mandat internationnal obligatoire pour les Dom/Tom et Etranger à l'ordre D'Amiga Revue. Prévoir 3 à 4 semaines de délais pour la réception.

Bon à retourner à Amiga Revue, service VPC, 16, Quai Jean Baptiste Clément, 94140 Alfortville.



GVP CRÉE LE SON TRANSPARENT

DSS+

Ecoutez ! Et regardez, le nouveau digitaliseur sonore DSS+ de GVP est transparent et le son n'a jamais été aussi clair. Cette magie est éléctronique : filtre passe bas programmable, système exclusif de déparasitage, réglage digital du gain, entrée micro séparée... Le tout orchestré par Digital Sound Studio 2.0 avec son éditeur de son évolué et son tracker pour la composition musicale. DSS+ pour Amiga est disponible en version française chez votre revendeur et à la Fnac.

Distribué en France par
Réseau revendeurs CIS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE · COINTE Tél / Fax : 41 52 71 95

Les produits Great Valley Products Inc. sont édités en version française et supportés par CiS

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

CiS

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées de leurs éditeurs respectifs.
GVP et DSS sont des marques déposées de Great Valley Products Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.